
4/2000
8. Jahrgang / Ausgabe 78
CYBERMEDIA
S 45,- / sfr 5,90 / bfr 145,- / Lire 8300 / Pts 675,- / fmk 27,- / hfl 7,50 / lfr 140,- / dkr 30,-
DM 5,90
MAN!AC
PLAYSTATION • DREAMCAST
Quo vadis N64?
Die Nintendo-Zukunft jenseits Pokémon
HEISSER ASPHALT
F1 Racing Championship
Das beste F1-Spiel?
KALTER SCHWEISS
Nightmare Creatures 2
3D-Albtraum für Sony & Sega
Speedball 2100
Schnell, schroff & schonungslos:
Der härteste Sport der Zukunft
4 398044 105901 04

Ich, Raziel,



04/99
10 von 10



08/99
88 %



08/99
93 %



08/99
92 %



08/99
10 von 10



07/99
10 von 10



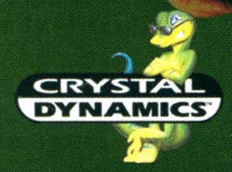
08/99
92 %



08/99
1,4



08/99
10 von 10











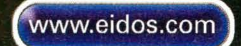
von allen ausgezeichnet.



Der Konsolen-Hit jetzt auch erhältlich für die Dreamcast.

Dreamcast

LEGACY of KAIN
SOUL REAVER



EIDOS
INTERACTIVE

NEUHEITEN



GT 2

DM 99,95



Ace Combat III

DM 99,95



Ehrgeiz

DM 99,95

TOP-SELLER



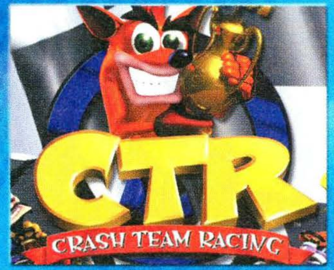
Final Fantasy 8

DM 119,95



Formel Eins '99

DM 99,95



Crash Team Racing

DM 99,95

PLATINUM



GT

DM 49,95



Final Fantasy 7

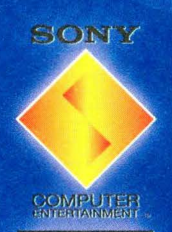
DM 49,95

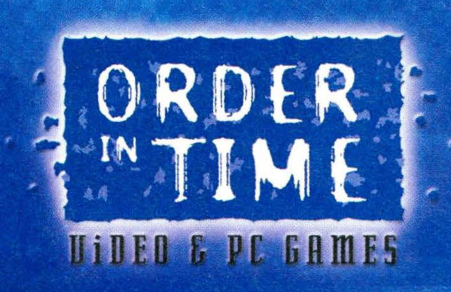
Tekken 3

DM 49,95



IT'S NOT A GAME





AUTHORIZED RESELLER

Alle Sendungen Versandkostenfrei!

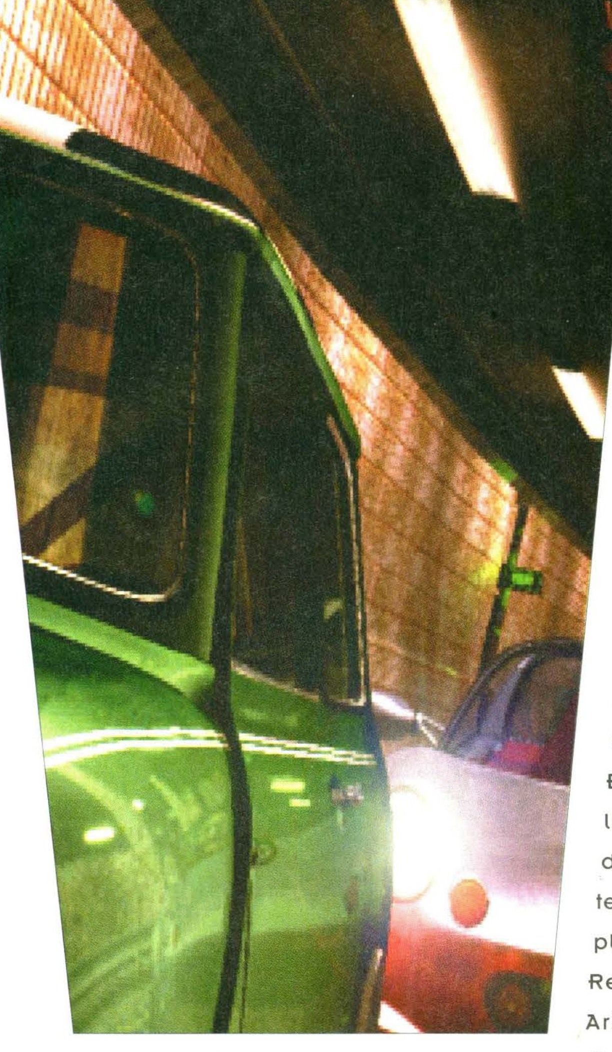


Lieferbedingungen: + 3,50 DM Nachnahme. Spiele werden im Sicherheitskarton verschickt. Wir akzeptieren alle Kreditkarten. Telefonische Bestellungen mit Kreditkarte möglich. Annahmeverweigerer von uns gelieferter Waren berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten pauschal mit 20,- DM. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Unfreie Lieferungen werden nicht angenommen. Irrtümer vorbehalten.

Bestell-Hotline 0180-5 77 88 00

www.orderintime.com

eMail: info@orderintime.com



ON THE ROAD AGAIN

Zu einem der letzten ungeklärten Mysterien unseres Daseins gehört das subjektive Zeitempfinden. Warten wir sehnlichst auf die Veröffentlichung eines Spiels oder einer Konsole, dann ziehen sich die Monate in die Länge wie die Ladezeiten von "Final Fantasy 8". Müssen wir einen Berg von Arbeit pünktlich erledigen, schmelzen die verbleibenden Stunden schneller als "Army Men" im Napalmregen. Besonders fatal ist dieser Umstand bei der Herstellung eines Magazins wie der MAN!AC. Pünktlich soll die neue Ausgabe am Kiosk oder in Eurem Postkasten liegen, Aufschübe werden nicht gewährt. Verkompliziert wird die meist blauäugige Terminplanung der Redaktion durch unvorhergesehene Ereignisse, die Arbeitskraft und -zeit absorbieren. So geschehen diesen Monat: Nicht nur zwei Messen ließen Büroräume verwaisen und Konsolen kalt laufen, auch eine Handvoll Reisen zwang uns MAN!ACs, Tastatur mit Tasche und Pad mit Pass zu tauschen.



Vanishing Point (Acclaim, 2000)

So holte sich Stephan Frostbeulen im minus 20° kalten Montreal, um die kommende F1-Reihe von Ubi Soft Probe zu fahren; anschließend hatte er wegen einem entführten Flugzeug Mühe, in die Heimat der Bitmap Brothers zu gelangen. Ebenfalls in England wechselte Oliver für "Medievil 2" sein Outfit von verwaschenem Denim zu glänzendem Samt, nur um wenige Tage später als Geheimagent in Sachen "Perfect Dark" durch die Straßen Seattles zu kurven. Thomas schließlich erweckte in Anzug und Krawatte auf der Nürnberger Spielwarenmesse das Vertrauen der Vertreter von Sega, Sony und Nintendo, um ihnen mehr als die üblichen Pressetexte aus der Nase zu ziehen. Und genau das ist es, was den Zeitaufwand lohnt: Vor Ort, im persönlichen Gespräch und mit eigenen Augen können wir aussagekräftige Daten sammeln, um sie zu Eurer Information und Unterhaltung in der MAN!AC aufzubereiten. Auf dass Eure Zeit beim Lesen verfliege...







Heute Cambridge, morgen Seattle:
Oliver offenbarte diesen Monat seine Verwandlungskünste. Firmierte er in englischen Gewölben noch als krugschwingender Hofnarr (der Schalk in der Mitte), ging es kurz darauf undercover in die USA. Von seiner Extraportion Sitzfleisch zeugt eine Nintendo-Urkunde – eingerahmt eine Zier für jede Bürowand.



33 Sony-Hund AIBO war eine der Attraktionen auf der 51. Nürnberger Spielwarenmesse.

28 "Wing Commander" unter Wasser: Dreamcast-Fans freuen sich mit "Deep Fighter" auf ein feucht-fröhliches Action-Spektakel.

24 MAN!AC in England: Hinter den Kulissen der "Medievil 2"-Entwickler.

MAN!AC

NEWS

FEATURE

TIPPS & TRICKS

RUBRIKEN

PRESENTS

PAL-TESTS



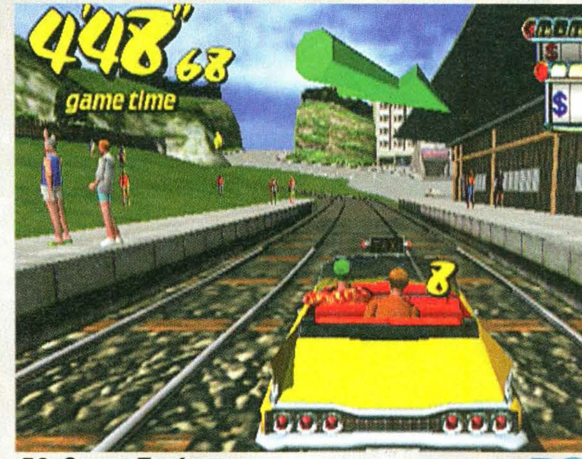
59 Amerzone



71 Asteroids Hyper 64



52 Colony Wars: Red Sun



56 Crazy Taxi



62 Die Hard Trilogy 2



76 Dune 2000



68 ECW Hardcore Revolution



78 Ehrgeiz



77 Grudge Warriors



64 Legacy of Kain: Soul Reaver



79 Nuclear Strike



70 Overblood 2



65 Pen Pen Trilcelon



72 Rayman 2



66 Red Dog



63 Road Rash Jailbreak



60 Rollcage Stage 2



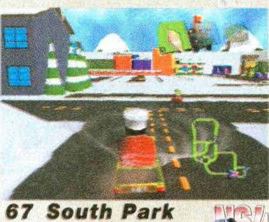
69 Ruff & Tumble



73 Slave Zero



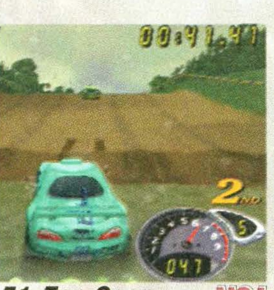
65 Snow Surfers



67 South Park Rally



67 Supercross 2000



71 Top Gear Rally 2

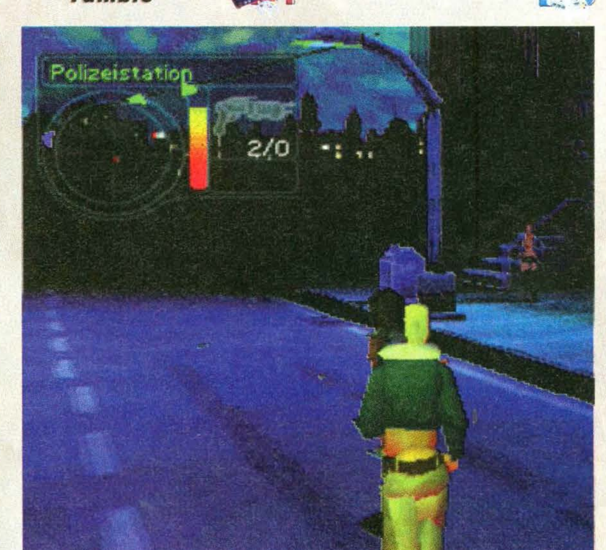


58 Wild Metal



58 Zombie Revenge





74 Urban Chaos







In die Ecke gedrängt: Der Weg zum Tor wird durch zwei Pfeile am unteren Bildrand angezeigt.





Hektik vorm Kasten: Im chaotischen Gewusel geht mancher Mann zu Boden.

Rückkehr der Cyber-



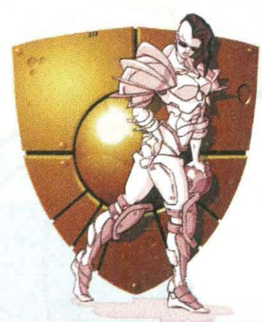
Dunkle Schatten: In einige Arenen habt nicht nur mit harten Gegnern, sondern auch mit spärlicher Ausleuchtung zu kämpfen.



Nach langer Künstlerpause tauchen die Bitmap Brothers aus der Versenkung auf, um mit "Speedball 2100" an alte Erfolge anzuknüpfen.



Der Mannschaftssport der Zukunft kehrt zurück. Vor über zehn Jahren landeten die Bitmap Brothers mit zwei Ausgaben ihrer Sportutopie "Speedball" Bestseller auf 8- und 16-Bit-Heimcomputern. Dem Klassiker wird auf der Playstation nun wieder Leben eingehaucht, ab April können Cyber-Veteranen dem videospielenden Jungvolk zeigen, womit sie sich in der Pixel-Antike die Nächte um die Ohren geschlagen haben.



'Ändere nie ein erfolgreiches Konzept' – diesen Leitspruch scheinen sich die alten Herren von den Bitmap Brothers auf's Kopfkissen gestickt zu haben. "Speedball 2100" wird auf der Playstation zwar mit runderneuerter Optik und einer Handvoll überarbeiteter Optionen versehen, am Kernkonzept ändert sich aber nichts. Wie anno dazumal tretet Ihr in einer engen Arena mit Eurem Team aus neun kraftstrotzenden Kämpfern an, um einen blitzenden Chromball ins gegnerische Tor zu befördern. Die Regeln der futuristischen Mixtur aus Handball und Rugby sind einfach: Tu was Du willst. Weder Dribbeln noch Pass-Spiel sind nötig, um die Kugel Richtung Ziel zu befördern. Grobschlächtige Naturen bahnen sich



Banden-Krieg: In der engen Arena nutzt Ihr die Seitenwände zum Ausspielen der Verteidigung.

rüde ihren Weg durch die gegnerischen Muskelprotze, gewandte Sprinter nehmen die Beine in die Hand und nutzen jede Lücke in der Verteidigungslinie. Seid Ihr selbst in der Defensive, nutzt Ihr die Fäuste, um den Gegner mit einem

UNTER SECHS AUGEN

"90 SEKUNDEN REINE HÖLLE"

Wie es sich für Heimcomputerlegenden gehört, sind Entwicklungschef Steve Whittle und Direktor Mike Montgomery mittlerweile in Ehren angegraut. Die beiden Alt-Bitmaps sprachen mit MAN!AC im Londoner Büro des Publishers Empire über Vergangenheit und Zukunft:

? Ist das Konzept von "Speedball" nicht veraltet? Brauchen heutige Spieler noch so ein Produkt?

STEVE: Hast Du's gespielt? Wir polieren zwar die Grafik auf und haben einige Aspekte überarbeitet, aber das, worauf es ankommt, ist beim alten geblieben: Die Spielbarkeit.

MIKE: Es ist zwei Mal 90 Sekunden reine Hölle. Und darum ging es immer bei "Speedball".

? Glaubt Ihr, der berühmte Titel wird aus dem Spiel einen Verkaufserfolg machen?

STEVE: Wir wären dumm, wenn wir uns nur auf den Namen verlassen würden. Ein komplett neuer Markt liegt vor uns, in dem die neue, überarbeitete "Speedball"-Version hoffentlich gut ankommt.

MIKE: Wir sind lange genug Teil der Spielegeschichte, um zu wissen, was die Leute wollen. Und wir glauben, "Speedball 2100" ist so ein Spiel.

? Die letzten Jahre wurde es recht still um Euch...

MIKE: Kurz nach dem PC-Addon für "Z" – vor etwa fünf Jahren – haben wir mit der Programmierung von Grafikroutinen für "Z2" auf PC begonnen. Allerdings wurde das zur unendlichen Geschichte. Einer unserer Leute bastelt immer noch jeden Tag daran.

? Welche Plattform ist einfacher zu handhaben, PC oder Playstation?

MIKE: Natürlich die Playstation. Sie zu programmieren ist wie auf ein Fußballtor zu schießen – die Pfosten bewegen sich nicht. Der PC und seine ständige Weiterentwicklung verursacht eher Kopfschmerzen. Auch Playstation 2 wird ganz gut zu verwenden sein, denn auf ihr gibt es ebenfalls feste Grenzen, wenn auch weiter gesteckt.



Die Köpfe hinter "Speedball 2100": Rechts vorne Mike Montgomery, stehend Steve Whittle.

? Welche Spiele inspirieren Euch bei Eurer Arbeit?

MIKE: "Gran Turismo". Es zeigt, wie man ein Spiel hervorragend designen kann. Wir haben uns einige Ideen davon geholt.

STEVE: Ein gutes Beispiel ist auch "WWF Attitude" mit dem Wrestler-Editor. Der ist im Endeffekt cooler als das eigentliche Spiel.





Um trotz des hohen Tempos den Ball nicht aus den Augen zu verlieren, wurde der Chromkugel ein dicker Schweif verpasst.

Gladiatoren

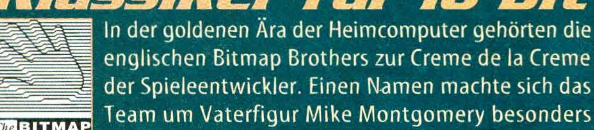


Fast wie Basketball: Die Kugel wird in der Mitte der Spielfläche ausgeworfen.

kräftigen Hieb vom Ball zu trennen. Trotz roher Gewalt als Match-bestimmender Komponente ist "Speedball 2100" weit von der Indizierung entfernt. Denn Eure Recken sind besser geschützt als ein NHL-Torhüter: Der gesamte Körper steckt in einer maßgeschneiderten Metallrüstung, Helm und Handschuhe komplettieren das gesundheitserhaltende Outfit. Laut Mike Montgomery, dem Boss der Bitmap Brothers, wird auf Effekte wie Blutspritzer oder Gliedmaßenverlust verzichtet, um "Speedball 2100" auch für jüngere Spieler interessant zu machen und Ärger mit Jugendbehörden zu vermeiden.
Amateuren des Cyber-Sports wird der Einstieg besonders leicht gemacht. In der simplen Einstellung genügt Euch ein Action-Knopf, um mit dem aktiven Sportler zu springen, den Ball zu werfen, die Faust auszufahren oder in den Gegner zu schlittern. Die Playstation-CPU berechnet dabei, welche Aktion in der momentanen Situation am sinnvollsten ist. Im Profi-Modus bleiben Euch dagegen über eine reichhaltige Tastenbelegung allerlei Bewegungsmöglichkeiten offen. Das zugegeben simple, aber rasend schnelle Spektakel in der Arena wird durch sporadisch erscheinende Power-Ups und Münzen aufgewertet. Über die aufzusammelnden Symbole kommt Ihr in den Genuss zeitlich begrenzter Goodies wie Hochgeschwindigkeitsstiefel oder einen Elektroball, der die Gegner ansengt. Aber Eure Sammelleidenschaft kann sich auch negativ auswirken: Bei einigen Extras habt Ihr z.B. mit einer Umkehr der Steuerung oder kurzfristiger Paralyse Eures Teams zu kämpfen. Die Münzen wiederum dienen in Liga- und Turnier-Modi der Aufwertung Eurer Sportler. Sämtliche Teammitglieder besitzen nämlich nicht nur individuelle Namen und Gesichtszüge, sondern werden durch insgesamt acht Attribute wie Aggressivität oder Intelligenz charakterisiert. Habt Ihr genug Bares in der Kasse, so dürft Ihr Zusatzausrüstung einkaufen, Euren Jungs Trainingseinheiten spendieren oder Spitzenspieler anwerben.
Der optische Eindruck der frühen Version von "Speedball 2100" lässt noch zu wünschen übrig. Zwar wird die Grafik im Gegensatz zu den Vorgängern in echtem 3D dargestellt, auf zusätzliche Blickwinkel neben der Vogelperspektive hofft Ihr aber vergebens. Dafür keimt schon beim ersten Probematch gegen einen menschlichen Mitspieler das alte "Speedball"-Feeling auf. Auch auf der Playstation überzeugen die Grundtugenden des Klassikers: Rasanz, Härte, Chaos und Spannung. *sf*

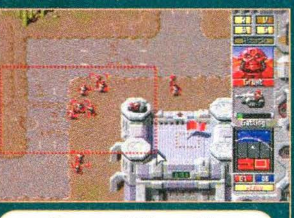
DIE BITMAP BROTHERS

Klassiker für 16 Bit



In der goldenen Ära der Heimcomputer gehörten die englischen Bitmap Brothers zur Creme de la Creme der Spieleentwickler. Einen Namen machte sich das Team um Vaterfigur Mike Montgomery besonders mit "Speedball", das ursprünglich für den Atari ST entwickelt wurde und 1988 auf den Markt kam. Auch für NES ("Klash Ball") und Master System erschien das Cyber-Sportspiel, den Nachfolger gab's zudem für den Game Boy. Weitere Bitmap-Brothers-Klassiker (die vornehmlich auf 16-Bit-Computer debütierten) waren die Weltraumballereien "Xenon" (Arcade) und "Xenon 2" (Mega Drive), der indizierte Actiontitel "Chaos Engine" und der Echtzeit/Action-Mix "Z". Einige der Titel sind übrigens unter dem Label 'Renegade' (zu Deutsch: Abtrünniger) erschienen, das die Bitmap Brothers Anfang der 90er Jahre nutzten, um sich von der Fremdbestimmung durch die großen Publisher zu befreien.

Vertikale Ballerei vom Feinsten: "Xenon 2" avancierte auf dem Amiga zum Klassiker.



Die gewalttätigen "Z"-Roboter trieben auf Playstation und Saturn (Bild) ihr Unwesen.



Über den Spielereditor individualisiert Ihr Euren Schlägertrupp. Acht Attribute bestimmen die Leistung der Sportler.



TITEL: Speedball 2100
HERSTELLER: Empire
SYSTEM: Playstation
BRD-RELEASE: April

Neuauflage des rasanten Cyber-Rugbys: Trotz altbackener Grafik schlagkräftiges Action/Sport-Spektakel.

Killing me softly? Wer so finster dreinblickt, hat keine sanfte Bestrafung verdient... (Playstation)

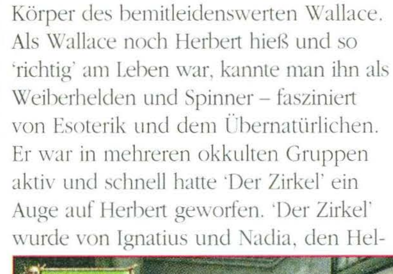
Kreaturen der dunklen Macht

WORK in PROGRESS

Der Alptraum ist noch nicht zu Ende: Optisch kaum wiederzuerkennen, hinterlässt „Nightmare Creatures 2" eine dicke Blutspur auf Playstation und Dreamcast.

Der Vorgänger war äusserst erfolgreich, mehr als 1,5 Millionen Mal ging „Nightmare Creatures" auf Playstation, PC und N64 weltweit über den Ladentisch. Es lag allerdings nicht nur an der extremen Brutalität, dass die französische Kalisto-Entwicklung in der Spielergemeinde gut ankam. Die Mischung aus düsterem Horrorszenario à la „Resident Evil" sowie vielseitigen Prügel- und Schwerteinlagen gefiel auf Anhieb. Einzig die fehlerhafte Optik und eine spartanische Soundkulisse stießen uns in MAN!AC 11/97 sauer auf. Und genau hier hat Kalisto den Hebel angesetzt. Äußert flüssig und ohne erkennbare Grafikfehler bewegt Ihr Euch durch ein Abenteuer voller Schrecken – sowohl auf der Playstation als auch auf dem Dreamcast. Die Sega-Variante hebt sich durch eine höhere Auflösung, gefilterte Texturen und mehr Animationsphasen in den Bewegungen ab. Während sich der Körper des Helden Wallace auf der Playstation aus 'nur' 700 Polygonen zusammensetzt, besteht Euer Held auf dem prozessorstarken Dreamcast aus mehr 1.100 schattierten und texturierten Dreiecken.

„Nightmare Creatures 2" spielt 1934, genau hundert Jahre nach den Geschehnissen des ersten Teils. Ihr schlüpft in den Körper des bemitleidenswerten Wallace. Als Wallace noch Herbert hieß und so 'richtig' am Leben war, kannte man ihn als Weiberhelden und Spinner – fasziniert von Esoterik und dem Übernatürlichen. Er war in mehreren okkulten Gruppen aktiv und schnell hatte 'Der Zirkel' ein Auge auf Herbert geworfen. 'Der Zirkel' wurde von Ignatius und Nadia, den Hel-


In Deckung! Überraschungsangriffe sind bei "Nightmare Creatures 2" an der Tagesordnung. (DC)


Noch nicht fertig: Die Bilder der Dreamcast-Version sind allesamt aus einer sehr frühen Version.


Quizfrage: Was sagt uns diese Kreatur über die Psyche des Charakterdesigners von "Nightmare Creatures 2"? (Dreamcast)





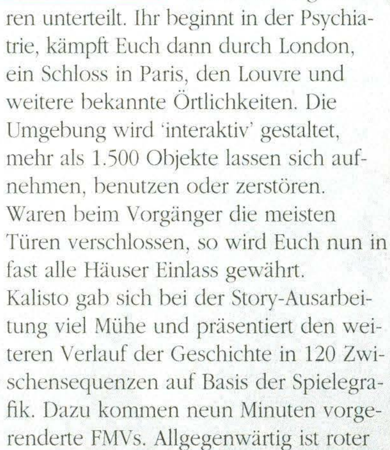
Wie in "Resident Evil 3" nutzt Ihr Benzinfässer und ähnlich Explosives für überraschende Hitzewallungen (DC)





Weg da! Eure Flucht aus der Psychiatrie ist kein Kinderspiel. (Dreamcast)

den des ersten Teils, mit dem Ziel gegründet, den dämonischen Adam Crowley zu beseitigen. Herbert sah sich als Agent engagiert, und sein neuer Job bereitete ihm große Freude. Bis eines Tages etwas schief ging, Herbert in der Burg von Crowley gefangen genommen und für dessen Experimente missbraucht wurde. Der einstige Strahlemann mutierte zum verfaulten Frankensteinmonster, das in einer psychiatrischen Klinik sein Dasein fristet. An dieser Stelle greift Ihr ins Spiel ein und flüchtet mit Wallace aus der Psychiatrie. Bewaffnet mit Axt und Pistole bewegt Ihr Euch durch das düstere London der 30er-Jahre. Eure Waffen lassen sich aufrüsten, im Nahkampf traktiert Ihr den Feind mit Schlägen, Fußtritten und Special Moves. Ist der Gegner am Ende, überlasst Ihr ihn seinem Schicksal oder aktiviert einen blutigen 'Finishing Move'. Mit acht Zaubersprüche wie 'Erdbeben', 'Napalm' oder 'Hell Fire' löscht Ihr mehrere Gegner gleichzeitig aus. Crowleys finstere Armee besteht aus 22 Monsterarten inklusive sechs Zwischengegnern. Während der Kampfaction fährt die Kamera um Euch herum und setzt das blutige Gemetzel filmreif in Szene. Ebenfalls effektvoll wird Wallaces Paranoia dargestellt – das Laboropfer kann nicht immer zwischen Realität und Traumphase unterscheiden. Mit der Zeit wird Wallace gar immer verrückter. Da trifft es sich gut, dass Ihr ungefähr in der Mitte des Spiels die Option habt, den Charakter zu wechseln. Neben Wallace steuert Ihr dann Raqueel Donnerty, eine athletische englische Geheimagentin. „Nightmare Creatures 2“ soll nach Aussagen der Entwickler zehnmal umfangreicher sein als der Vorgänger. Die neun Welten sind in dreißig Sektoren unterteilt. Ihr beginnt in der Psychiatrie, kämpft Euch dann durch London, ein Schloss in Paris, den Louvre und weitere bekannte Örtlichkeiten. Die Umgebung wird 'interaktiv' gestaltet, mehr als 1.500 Objekte lassen sich aufnehmen, benutzen oder zerstören. Waren beim Vorgänger die meisten Türen verschlossen, so wird Euch nun in fast alle Häuser Einlass gewährt. Kalisto gab sich bei der Story-Ausarbeitung viel Mühe und präsentiert den weiteren Verlauf der Geschichte in 120 Zwischensequenzen auf Basis der Spielegrafik. Dazu kommen neun Minuten vorgerenderte FMVs. Allgegenwärtig ist roter Gerstensaft – „Nightmare Creatures 2“ ist noch brutaler als der Vorgänger. Da alle Extremitäten separat animiert sind, schnitzelt Ihr Euch die mutierten Feinde häppchenweise zurecht. Ob „Nightmare Creatures 2“ für den deutschen Markt unter die Schere kommt, hat Kalisto noch nicht entschieden. Näheres dazu in einer der nächsten Ausgaben. *ts*



Im Laufe Eures Rachefeldzugs gegen Adam Crowley lernt Ihr die Kunst der finsteren Magie

DIE MACHER VON NIGHTMARE CREATURES 2

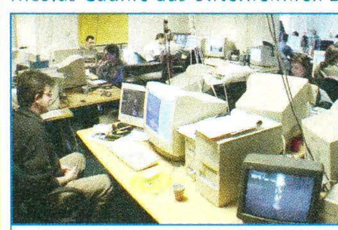
C'est Kalisto



„Aus Frankreich kommen selten gute Spiele!“ – ein Vorurteil, das in den letzten Jahren zu oft bestätigt wurde. Auch Kalisto hat bereits einige 'Leichen im Keller': Man denke nur an die unsägliche Film-Umsetzung „The Fifth Element“ (46% in MAN!AC 11/98). Auf dem PC waren die Mannen aus der Weinstadt Bordeaux erfolgreicher, „Ultimate Race“ und „Dark Earth“ verkauften sich ganz ordentlich. Das Highlight der Firmenhistorie ist aber zweifellos „Nightmare Creatures“. Neben dem Nachfolger arbeitet Kalisto auch an dem Offroad-Rennspiel „4 Wheel Thunder“ für den Dreamcast (siehe MAN!AC 2/2000). Das 1990 unter dem Namen Atreid Concept gegründete Unternehmen hat schon einiges hinter sich: 1994 wurde Atreid zusammen mit Mindscape aufgekauft und aus dem Label Kalisto wurde 'Mindscape Bordeaux'. 1996 holte sich Firmengründer Nicolas Gaume das Unternehmen zurück und eröffnete Büros in England, Japan, China und den USA. Von da an ging es aufwärts, durch Kooperationen betrat man den Multimedia- und Edutainment-Sektor. Mittlerweile ist Kalisto auf mehr als 200 Mitarbeiter angewachsen und schaffte den Sprung an die französische Aktienbörse.



Junges Team: Das Durchschnittsalter bei Kalisto liegt bei 26.



Man kommt sich näher: Im Kalisto-Büro geht's eng zu.



Achtung – Angriff von hinten! Der virtuelle Regisseur wählt während Kampfszenen interessante Einstellungen. (PS)







Heftig und laut: Die durchgeknallte Heavy-Metal-Band Rob Zombie zeichnet für den Soundtrack verantwortlich.



TITEL
Nightmare Creatures 2
HERSTELLER
Kalisto
SYSTEM
Playstation, Dreamcast
BRD-RELEASE
Mai

Brutale Horror-Action in den dunklen Gassen der 30er: Nehmt Rache an Eurem dämonischen Peiniger!

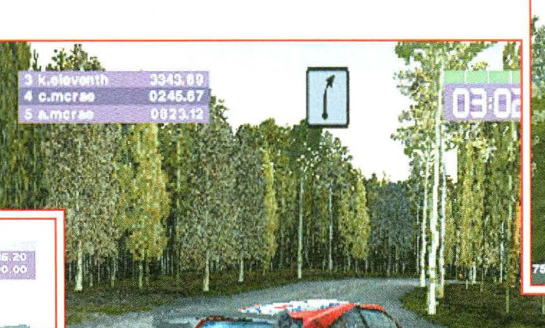
„ÜBERRASCHE DEINE GEGNER BEI DER MORGENTOILETTE!“

















Auf der Fahrt durch ein herbstliches Finnland: Von den tückischen Schotterpisten schleudern Eure Reifen losen Kies hoch, während Baumkontakt schnell mit einem Überschlag endet (rechts).

Solo für

Neues Team, neues Spiel: Der schottische Rally-Champion kommt wieder auf Touren – MAN!AC geht mit der ersten spielbaren „Colin McRae Rally 2.0"-Fassung auf Testfahrt.

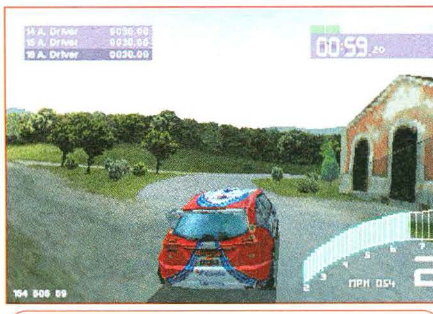


Am Anfang war die Skepsis: Kann ein Rallyspiel ohne Gegner wirklich Spaß machen? Mitte 1998 wurde die Frage von Codemasters' „Colin McRae Rally" eindrucksvoll beantwortet – es kann! Unzählige Spieler in ganz Europa stimmten zu und ließen das Offroad-Spektakel mit Rekordverkaufszahlen von über 1,7 Millionen Einheiten zu einem der größten Playstation-Hits werden. Selbst in Japan wurde dem Rennspiel viel Aufmerksamkeit gewidmet, alleine Amerika durfte bislang noch nicht am „Colin"-Fieber teilhaben, doch das soll sich ändern: Sony selbst sorgt im März für eine Veröffentlichung.

Während also der erste Teil endlich den Sprung über den Atlantik schafft, dürfen wir uns in Kürze auf die Fortsetzung freuen: „Colin McRae Rally 2.0" soll den Vorgänger vom Rally-Thron stoßen, den dieser trotz hartnäckiger Konkurrenten wie „V-Rally 2" bislang behaupten konnte. Entsprechend groß war die Freude, als endlich ein erstes spielbares Demo in der Redaktion eintrudelte: Zwar nur mit drei Etappen, doch bereits dieser kleine Happen macht Lust auf mehr.

Steigt Ihr zur ersten Fahrt in Euer Vehikel ein, erwartet Euch bereits eine Änderung: Nicht mehr der blaue Subaru ist jetzt Colins Gefährt, stattdessen wuchtet Ihr einen schweren Ford Focus um die Pisten – der schottische Pilot hat auf der Jagd nach seinem zweiten WM-Titel kurzerhand den Rennstall gewechselt. Erhalten geblieben ist sein zuverlässiger Co-Pilot Nicky Grist, der Euch mit präzisen Kommandos und Informationen über kommende Kurven und Hindernisse lotst. Bei „Colin McRae Rally 2.0" wird dabei das individuelle Ankündigungssystem der Schotten angewendet, das gegenteilig zum Vorgänger ist: Eine hohe Zahl bedeutet nicht mehr, dass eine enge Kurve folgt (und somit gebremst werden muss), sondern dass die kommende Biegung mit einem hohen Gang durchrast werden kann – das ist zu Beginn etwas merkwürdig, aber Ihr gewöhnt Euch schnell dran.

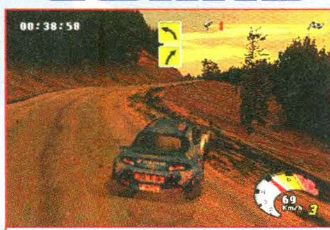
Auffälligste optische Neuerung sind die kräftig aufgemöbelten Fahrzeuge: So genießt Ihr in der Außenansicht realistische Lichtreflexe auf der Karosserie und erhascht durch die transparenten Scheiben einen Blick ins Innere. Prescht Ihr über



Schickt sich an, die Qualität des Originals zu übertrumpfen: "Colin McRae Rally 2.0".

EIN TRIO AUF DER JAGD NACH DEM CHAMPION

Colins Konkurrenten



Rasen zu jeder Tageszeit: Im heimeligen Abendrot driftet sich's besonders schön.

RALLY CHAMPIONSHIP

ELECTRONIC ARTS

Bereits erschienen ist der Offroad-Vertreter von EA: Dank einer Originallizenz fahrt Ihr auf sechs langen Rennen durch die britische Rally-Meisterschaft. Wegen kleiner Macken in der für die Grafik verwendeten Streamingtechnik sowie einer etwas merkwürdigen Fahrphysik reichte es zwar nur zu 63% Spielspaß in der letzten MAN!AC, trotzdem ist der Titel nicht uninteressant: Gerade den unterhaltsamen Arcade-Modus im „Sega Rally 2"-Stil bietet sonst kein Offroad-Spiel auf der Playstation.

RALLY MASTERS

INFOGRAMES

Nach zwei „V-Rallys" schickt Infogrames in diesem Frühling einen Neuling an den Start. Zur Qualität von „Rally Masters" lässt sich mangels einer spielbaren Version noch keine Aussage treffen, doch erwarten wir zumindest von der Technik einiges: Das futuristisch angehauchte Debüt-Rennspiel „Motorhead" der schwedischen Entwickler Digital Illusions war immerhin noch vor der „Ridge Racer"-Neuauflage der erste Playstation-Flitzer mit drei Gegnern bei 50 Bildern pro Sekunde.



Licht an und los: Beim ambitionierten "Rally Masters" tritt sogar Altmeister Walter Röhrl an.



Durch diese schmale Lücke müsst Ihr fahren: Tückische Ruinen bremsen Euren Vorwärtsdrang.

KONAMI RALLY

KONAMI

Bisher ist der Name ein reiner Arbeitstitel, denn erst im Juni soll das Konami-Produkt in den Regalen stehen. Noch viel Zeit also zur Entwicklung, doch eine sehr frühe Vorabversion mit mehreren San-Remo-Etappen wusste bereits zu gefallen: Neben einer ansprechenden und abwechslungsreichen Grafik überzeugte vor allem das bereits jetzt angenehme Fahrgefühl, das sich mehr an „Sega Rally" orientiert – also etwas arcadelastiger, aber keineswegs zu simpel, um keine Finessen zu erlauben.

Nur Skifahren ist schöner: Im verschneiten Schweden rutschen unbedachte Raser im Handumdrehen von der Piste. Oben seht Ihr in der Wiederholung die Fahrer im Innenraum.

Colin

Editor-Impressionen: Unten seht Ihr einen Kursausschnitt einmal in grober Linienform und dann mit fertigen Texturen. Auch die Automodelle (links oben) sind wesentlich komplexer, rechts oben das modern gestylte Hauptmenü.

Schotterstraßen, wirbeln Eure Reifen Geröll auf, während aus dem Auspuff bei Gasstößen und Fehlzündungen kleine Stichflammen schießen. Von optischen Schäden war noch nichts zu erkennen, aber auch hier verspricht Codemasters Neuerungen. So sollen beschädigte Teile wie Spoiler und Kotflügel nun abreißen können. Selbst beim Wetter wird nicht gespart, wechselnde Bedingungen während der Rennen sind fest eingeplant.
Unsere Testfahrten auf den drei Etappen im herbstlichen Finnland, im verschneiten Schweden und im frühlingshaften Frankreich geben bereits ein klares Bild ab, dass das Fahrverhalten erneut anspruchsvoll ist: Durch die Simulation einer echten Einzelradaufhängung kontrolliert Ihr Euer Fahrzeug genauer, auch die Bodenbeläge wirken sich spürbar aus. Während der Focus auf festem Asphalt in hohem Tempo sicher durch Kurven rast, rutscht Ihr bei etwas zuviel Gas in Schnee und Eis unweigerlich aus der Spur, auch die Schotterpisten verlangen volle Konzentration von Euch. Über die angekündigten Spielmodi können wir anhand unserer Fassung noch nicht viel sagen, aber Codemasters wird sich nicht lumpen lassen: Neben zwölf bekannten Rally-Fahrzeugen aller wichtigen Hersteller freut Ihr Euch auf Rennen in mindestens acht Ländern – ein Optionsbildschirm verspricht sogar deren zehn. Natürlich dürfen auch Rennvarianten wie Meisterschaft, Einzelfahrten oder Zweispieler-Duelle nicht fehlen. Für Spieler, die auf Konkurrenz auf der Piste nicht verzichten können, ist der brandneue Arcade-Modus gedacht: Auf acht eigens dafür konstruierten Rundkursen rast Ihr mit fünf Computergegnern um die Wette – Rempeleien und Blechschäden inklusive.
Wir freuen uns mächtig auf den neuen Colin. *us*

TITEL: Colin McRae Rally 2.0
HERSTELLER: Codemasters
SYSTEM: Playstation
BRD-RELEASE: April

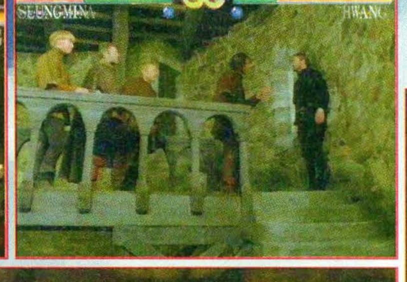
Die zweite Runde der Vorzeige-Rally: Mehr Grafikdetails und ein Arcade-Modus sollen den Spitzenplatz verteidigen.

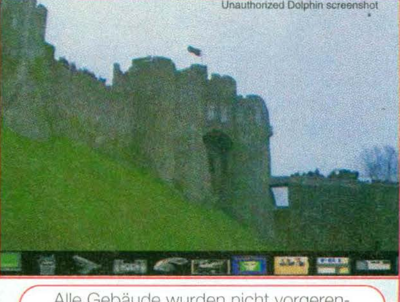
Detailverliebt durch Frankreich: Fehlzündungen Eures strapazierten Motors erkennt Ihr nun auch an den kurzen Stichflammen am Auspuff.







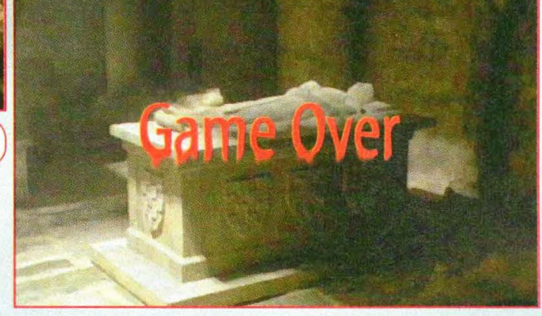




Alle Gebäude wurden nicht vorgerendert, sondern sind in Echtzeit begehbar.



Massenprügelei zu Hofe: Im Festsaal haut Ihr Euch mit zwei Dutzend Polygon-Gegnern gleichzeitig.







NEXT-GENERATION SENSATION

Exklusiv enthüllt MAN!AC das bestgehütete Geheimnis der Videospiel-Welt: Das Dolphin-Rollenspiel "Full Life" fasziniert mit fotorealistischer Echtzeit-Optik.

Laetitia Knasta: Eure Verlobte wird entführt und hofft im Kerker auf Euer Kommen.

TITEL	Full Life
HERSTELLER	April Entertainment
SYSTEM	Dolphin
BRD-RELEASE	unbekannt

Sensationelle Optik, grandioses Spielerlebnis: Dolphin entführt Euch in ein atmosphärisches Echtzeit-Abenteuer!

Lange Zeit waren Technik und Spiele 'Top Secret', nun wurde der Mantel des Schweigens über Nintendos Dolphin-Konsole gelüftet. Prompt jagt ein unglaubliches Gerücht das Nächste. Der Anruf eines Redakteurs von einem Konkurrenzmagazin ließ uns besonders stutzig werden: Er bot uns exklusive Infos und Bilder zu einem bisher unbekannten Fantasy-Rollenspiel für Dolphin an, in dem Ihr in Echtzeit mit fotorealistisch gerenderten Charakteren agiert. Zuerst glaubten wir an einen Scherz, doch zwei Tage später stand der Kollege samt Videokassette mit Ausschnitten aus dem Spiel vor der Tür – und der Artikel war gekauft. Lest exklusiv in MAN!AC seinen Bericht über "Full Life".

"Alles begann mit fundierten Gerüchten: Bei der Spieleschmiede April Entertainment in Massachuchets ist ein Spiel für Dolphin in Arbeit, bei dem man mit polygonalen Personen spielt, die so fotorealistisch aussehen wie in keinem anderem Spiel. Zusammen mit einem Kollegen, der mir schon seit Jahren die Bild-Zeitung aus dem Kiosk mitbringt, flog ich nach Massachuchets zur Spieleschmiede April Entertainment. Was ich dort zu sehen bekam, raubte mir den Atem. Mit Schauspielern aus dem Computer entsteht ein ungemein realistisches Spielszenario, das vom Fernsehen kaum zu unterscheiden ist. Erinnert Ihr Euch noch an "Nos Nopig" auf der Turbo-Duo-Konsole? Ungefähr genau so kann man sich das Gameplay vorstellen. Ihr steuert den Helden Bound Bear mit dem Steuerkreuz und führt mit den Farbtasten bestimmte Aktionen aus. Auf der Suche nach Eurer Verlobten Laetitia, die von einem bösen Magier der Freiheit beraubt wurde, durchstreift Ihr eine mittelalterliche Fantasywelt im 16. Jahrhundert, die ungemein realistisch simuliert wird. Viele Minispiele wie originalgetreu simuliertes Westernpferd-Reiten und ein Rennspiel wurden ebenfalls eingebaut. Auf einem Motorrad sitzend fahrt Ihr eine Straße entlang und könnt die Geschwindigkeit stufenlos justieren und nach links und rechts lenken. Am Straßenrand seht Ihr viele Details wie Euren Widersacher Humpty Bumpty, der auf einer Mauer sitzt. Auch Schwertkämpfe führt Ihr aus, in denen Ihr mit Eurem Schwert gegen eine Vielzahl abwechslungsreicher Gegner kämpft. Die Optik von "Full Life" ist beeindruckend und überzeugt durch große Flüssigkeit mit 60 Frames. Selbst bei vielen Personen auf dem Bild kommt die fließende Engine nie ins Stocken. Was für ein optischer Spaß! Die KI der Computer-Personen ist im oberen Bereich anzusiedeln. Insgesamt ein faszinierendes Gameplay, das "Full Life" aufwarten kann und mit dem April Entertainment keine Kompromisse macht. Sobald eine spielbare Version in unsere Redaktionshallen trudelt, wird Euch MAN!AC über das für offene Münder sorgende und uns schon in der Beta eine Fülle Gänsehäute über den Rücken jagende "Full Life" auf dem laufenden halten. *mx/ts*

Abhängig von der eingebüßten Energie unterscheiden sich Eure Siegesposen



Power-Up: Laetitia überreicht Euch ein magisches Amulett...

...bevor sie von dem Dämonenbeschwörer Linswind in Trance versetzt und entführt wird.

Links seht Ihr an der Mauer den Helden Bound Bear im Gespräch mit seinen Erzfeind Humpty Bumpty. Nach der Dialogsequenz erhebt Ihr das Schwert.

Unsere Mitarbeiter des Monats.







Bis zu 6 Milliarden Spieler.

www.dreamcast-europe.com

Leere Hallen

Haben Arcadespiele in Deutschland eine Zukunft? MAN!AC ging dieser Frage auf der Internationalen Fachmesse für Unterhaltungsautomaten nach.

Zum ersten Mal fand die IMA in der Spielzeugstadt Nürnberg statt – eigentlich ein vielversprechendes Vorzeichen für die Freunde münzgetriebener TV-Unterhaltung. Doch zwischen Daddelautomaten, Billardtischen und elektronischen Dartscheiben war nur selten eine Arcade-Maschine zu erspähen. Auch das neue Jahr zeigt, dass die deutsche Spielhalle für den passionierten Videospieler längst kein Biotop mehr darstellt. Im Vergleich zur Flut billiger Groschengräber machen sich hochentwickelte und -preisige TV-Automaten wie ein spärliches Rinnsal aus. Allein zwei größere Geräte-Anbieter existieren überhaupt noch in unserem Land: Nova Games (eine Firma des Branchenriesen Gauselmann, zu dem z.B. die Spielotheken gehören) und Tuning Entertainment. Während sich letztere auf den Exklusivvertrieb weniger Highlights wie Konamis Scharfschützengemetzel "Fatal Judgement: Silent Scope 2" spezialisieren, bringt Nova eine ganze Reihe Automaten namhafter Hersteller in die Halle. So könnt Ihr in Zukunft Eure Markstücke bei Namcos martialischer Lightgun-Ballerei "Crisis Zone" loswerden, in Segas "Jambo Safari" auf Großwildjagd gehen oder mit "Virtua Tennis" bzw. "Virtua NBA" optisch beeindruckend Sport treiben. Eines der spaßigsten Produkte in diesem Jahr stammt aus Spanien: In "Rolling Extreme" flitzt Ihr mit einem Straßenbob über amerikanischen Asphalt.

Doch einige Perlen können nicht über die triste Situation der deutschen Spielhalle, wie sie auch auf der Messe gezeichnet wurde, hinwegtäuschen. Nicht nur, dass hierzulande innovativen Konzepten wie Konamis Musikspielen keine Chance gegeben wird, hohe Vergnügungssteuern und rigoroser Jugendschutz tun ihr übriges, Videospieler zu entmutigen. *sf*



Im Nachfolger zum indizierten "Time Crisis" greift Ihr zur Uzi

ROLLING EXTREME

Bob-Berserker



Gaelcos Extremsportautomat gibt es als Liegevariante und im Standgehäuse (rechts im Hintergrund)


Neben asphaltierten Straßen dienen auch Waldwege als Rodelpiste

Der spanische Traditionshersteller Gaelco hat wieder einmal ein Herz für Extremsportler. Nachdem Ihr im letztjährigen "Surf Planet" (MAN!AC 2/99) mit einem Snowboard unter den Füßen zu Tal brausen durftet, dient Euch in "Rolling Extreme" ein Straßenbob für rasante Abfahrten. Bei der hauptsächlich in den USA verbreiteten Sportart liegen die Athleten gestreckt auf einem mit Rollen ausgestatteten Rodel. Gebremst wird mit den Füßen, gelenkt via Gewichtsverlagerung. Der Gaelco-Automat simuliert diese Lenkmethode durch eine aufgehängte Sitzschale und zwei feste Haltegriffe. Durch Abdrücken und Ziehen bewegt Ihr Euch samt Sitz und manövriert so Euer Alter Ego durch enge Kurven und an Hindernissen wie Autos, Felsblöcken, Passanten oder Bäumen vorbei. Werden Euch die bis zu 140 Stundenkilometer etwas zu flott, so tippt Ihr auf eines der Fußpedale, worauf Euer Digisportler den linken bzw. rechten Fuß über den Asphalt schlittern lässt. Um das tiefliegende Renngeschehen aufzupeppen, habt Ihr zudem zwei Knöpfe, über die Ihr in "Road Rash"-Manier Konkurrenten links und rechts von Euch eins auf die Mütze gebt. Vier Athleten, drei kalifornische Szenerien und die Möglichkeit via Link gegen einen menschlichen Gegner anzutreten, verheißen eine ausgiebige Fütterung des Münzeinwurfs.


Weg da! Behindert die Konkurrenz durch saftige Fausthiebe!

Heute in der Halle, morgen auf dem Dreamcast: Das spaßige "Virtua Tennis" ist für die Sega-Konsole angekündigt.


Beim Nachfolger von "Silent Scope" könnt Ihr im Linkmodus einen Freund ins Visier nehmen.

VIDEOSPIEL-DEPRESSION

Jäher Fall

Automatenwirtschaft und Spielhallenbetreiber stecken seit Jahren in einer tiefen Krise. Trotz zusätzlichem Angebot von sogenannten Fun-Games wie Digi-Mensch-ärgere-dich-nicht oder Quizspielchen sowie Internet-Terminals, sind weniger Leute als früher zu einem Besuch der Spielstätten zu bewegen. Modesportarten, Kino und Heimunterhaltung durch TV, Video oder Konsole sind beliebter als der Gang in die muffige Daddelklitsche. Wie gering mittlerweile der Stellenwert von Videospielen gegenüber den Groschengräbern ist, seht Ihr anhand der Statistik.

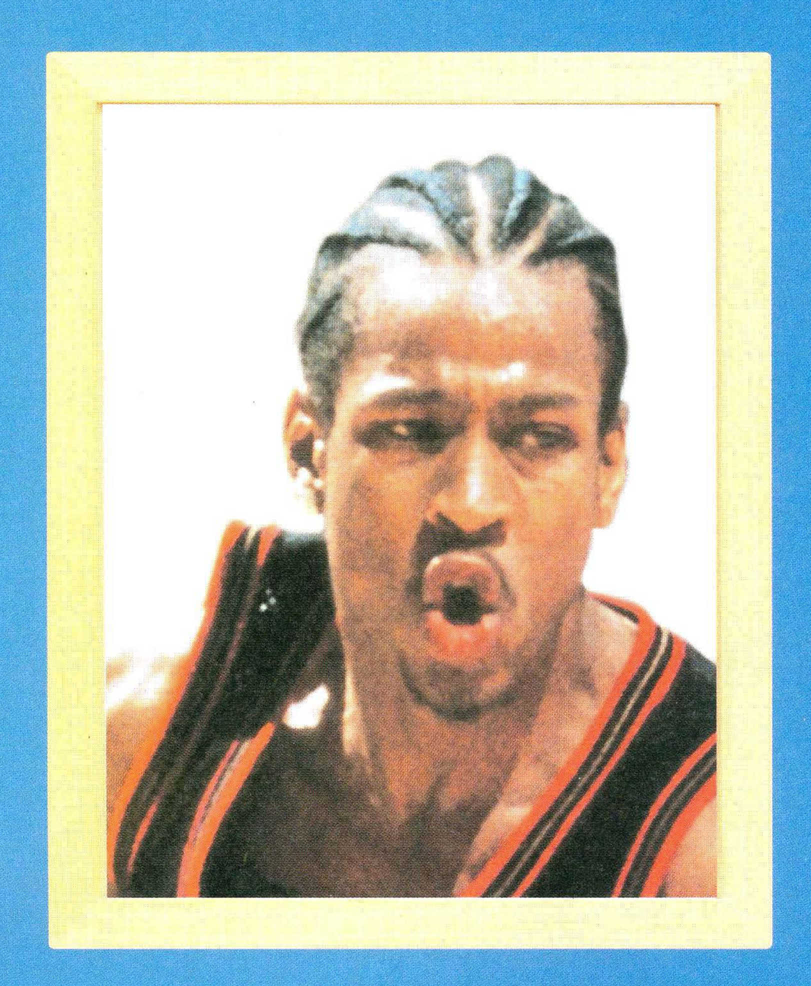
Verkaufte Geräte in Deutschland

	1997	1998	1999
Geldspielautomaten	41.230	35.383	36.269
Sportspiele (Kicker, Billard, Dart)	11.009	7.575	3.076
Videospiele (Standgeräte, Platinen)	3.555	2.356	1.441



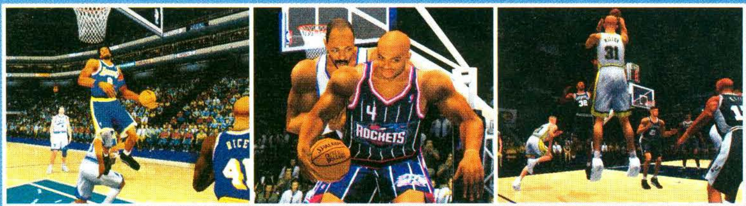






„Ich bin der Größte. 1,83 m."

Jetzt im Angebot: sämtliche NBA-Superstars, Slam-Dunks, Cross-Over-Dribblings, Monster-Blocks und eine Grafik, die es unterm Korb krachen lässt. Dazu gibts echte Drafts und von original NBA-Coaches entworfene Playbooks. Aber wie Sie an dem netten Herrn da oben vorbeikommen, müssen Sie schon selbst rausfinden. „Ein Ausnahmespiel", sagt Mega Fun 3/2000 und gibt 94%.







Dreamcast™

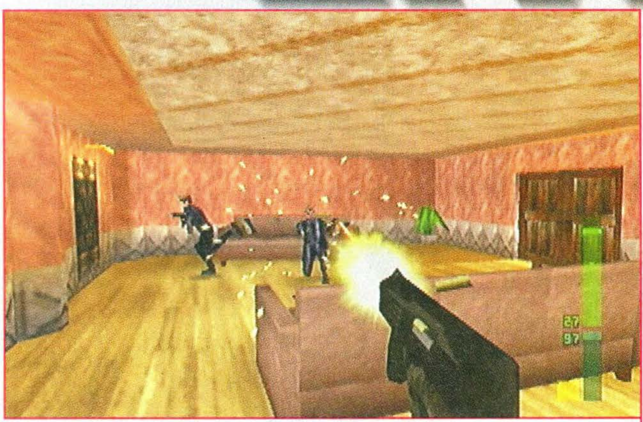
Bis zu 6 Milliarden Spieler.

www.dreamcast-europe.com



Elvis lebt!

Rare macht endlich Schluss mit der Geheimniskrämerei. MAN!AC flog für Euch nach Seattle und zockte den besten Ego-Shooter der Konsolenwelt.



Shootout in einem südländischen Herrenhaus: Nutzt das herumstehende Interieur als Deckung.



Weglaufen hilft nichts: Eure Widersacher öffnen bei der Flucht oder beim Angriff selbstständig Türen.

Elvis lebt tatsächlich, zumindest in Rares lang erwartetem 3D-Shooter "Perfect Dark". Er hat mit knapp einem Meter Körpergröße, 30 kg Lebendgewicht und den mandelförmigen Augen wenig Ähnlichkeit mit dem aufgedunsenen Rockstar – aber schließlich ist er ein echter Außerirdischer. Doch erstmal von Anfang an: In den Tiefen des Ozeans liegt ein uraltes Geheimnis begraben. Für zwei Alien-Rassen (Skedar und Maians) ist dieser Gegenstand so wichtig, dass sie sich gegenseitig bekriegen. Die Geheimagentin Joanna Dark entdeckt die außerirdischen Aktivitäten und als sie weitere Ermittlungen durchführt, stolpert der weibliche Bond-Verschnitt in eine Regierungsverschwörung. Die Gegenseite bekommt davon Wind und hetzt Joanna die Kavallerie auf den Hals. Ihre letzte Chance ist die Aufklärung der Konspiration.

Aus dieser spannenden Story bastelte Rare einen ganz und gar nicht typischen N64-Titel: In 17 Levels lauft Ihr in der Ego-Perspektive durch ungewöhnliche 3D-Schauplätze wie Area 51, Alien-Raumschiffe oder Chicago im "Blade Runner"-Stil. Eure Feinde schauen bei der Erfüllung der Missionsziele nicht untätig zu, sondern nehmen Euch bei Sichtkontakt gnadenlos unter Beschuss. Um Euch der Widersacher zu entledigen, greift Ihr auf ein beispielloses Waffenarsenal zurück: Sage und schreibe über 44 verschiedene Friedensstifter dürft Ihr im Laufe des Abenteuers einsetzen. Die Wummen reichen von Automatikpistolen bis hin zu außerirdischen Entwicklungen. Jede Waffe ist mit einer Zweitfunktion ausgestattet: So dient beispielsweise die Laptop Gun im Normalgebrauch als Schnellfeuergewehr. Alternativ dürft Ihr sie auch an Wände befestigen und als Selbstschussanlage einsetzen. Ähnlich kreativ war Rare im Bereich 'Agenten-Spielzeug': Neben Nachtsichtgeräten, Stealthanzügen und Schutzwesten kann Joanna einen ferngesteuerten Mini-Roboter, den Eye Spy, einsetzen. Aktiviert Ihr Euren kleinen Helfer, seht Ihr die Umgebung verzerrt wie durch eine Linse. Via Joypad manövriert Ihr anschließend den elektronischen Spion durch kleinste Öffnungen und schießt z.B. Bilder von geheimen Energiequellen.

Im Trend zu umfangreichen Multiplayer-Optionen setzt "Perfect Dark" neue Maßstäbe: Cooperate-Mode, Counter-Operative (ein Spieler übernimmt Joanna, der andere versucht sie an der Missionserfüllung zu hindern) und Dutzende Mehrspieler-Varianten wie Deathmatch, Capture the Flag oder Teammatch finden sich auf dem 256-MBit-Modul. Mit dem Game-Boy-Transfer-Pak dürft Ihr zudem Daten mit der geplanten Handheld-Umsetzung tauschen. Die Option, Gesichter via Game-Boy-Kamera in das Spiel zu integrieren, fiel wegen technischer Probleme der Schere zum Opfer. *os*



Der Zweispieler-Cooperate-Mode bietet alle Details des Solo-Abenteuers – zum Preis einer niedrigen Bildrate.

TITEL	Perfect Dark
HERSTELLER	Nintendo
SYSTEM	Nintendo 64
PAL-RELEASE	Mai

Atemberaubender Ego-Shooter mit gigantischem Waffenrepertoire, spannenden Missionen und zig Multiplayer-Varianten.

IM DUETT MIT JOANNA DARK

OPERATION SEATTLE



Shakehands mit den amerikanischen Nintendo-Köpfen Arakawa und Lincoln

Für die Präsentation des Agenten-Thrillers ließ sich Nintendo of America (NoA) etwas Besonderes einfallen und organisierte für 40 Journalisten aus aller Welt ein stilechtes Live-Abenteuer: Streng geheime Botschaften an der Hotelrezeption, Verfolgen einer heißen Spur quer durch Seattle in einer Stretch-Limousine – bis wir endlich Rares Ego-Shooter unter die Lupe nehmen durften, war's ein langer Weg. Im 75. Stockwerk eines Bürogebäudes hatte die Odyssee schließlich ein Ende und das Zocken begann. Nach einigen Stunden mit Joanna Dark machte sich bei den meisten Redakteuren Ernüchterung breit. "Perfect Dark" hat zweifellos das Potenzial zur plattformübergreifenden Genre-Referenz, an der Technik muss allerdings noch gefeilt werden. Zwar sieht die Optik mit Echtzeit-Beleuchtung und den hochauflösenden Texturen atemberaubend aus, doch an einigen Stellen ist die N64-Hardware deutlich überfordert und die Bildrate fällt in den Keller. Besonders die Mehrspieler-Modi leiden unter diesen technischen Mängeln. Laut NoA arbeitet Rare mit Hochdruck an diesem Problem. Wegen des hohen Gewaltanteils wird "Perfect Dark" nicht offiziel in Deutschland erscheinen.



Von Dolphin keine Spur: Nintendo präsentierte das N64-Line-Up fürs erste Halbjahr.



Agentenalltag: Die Gegner tarnen sich mit Stealth-Anzügen (großes Bild), Laserbarrieren versperren Euch den Weg (oben) und das Nachtsichtgerät (rechts unten).





„Für Trinkgeld mach ich alles!"

Der Kunde ist König: Bringen Sie so viele Fahrgäste so schnell wie möglich an ihren Zielort. Und vergessen Sie vor allem Verkehrsregeln, Staus, Baustellen und alles, was in der City sonst noch nervt. Als Aufwandsentschädigung gibts eine Knaller-Grafik sowie Songs von The Offspring und Bad Religion. „Zocker werden bestens bedient. Super!" (Mega Fun 3/2000)







Dreamcast™

Bis zu 6 Milliarden Spieler.

www.dreamcast-europe.com

Schlachtfeld der Zukunft

Ataris 20 Jahre alter Vektorautomat dient als Vorbild für einen Action-Echtzeitstrategie-Mix auf der Nintendo-Konsole. Das Hauptquartier der MAN!AC rüstet Euch für "Battlezone 64":

So so, Pilot. Du glaubst also, Du kannst Dich einfach in Deinen Schwebepanzer setzen, ein bisschen über den Mond düsen und ein paar Gegner abknallen, so wie in Deiner Kindheit in der Spielhalle? Ganz so einfach läuft es nicht bei "Battlezone 64"; außer natürlich, Du wagst Dich nur an den Arcade-Modus, wo Du eine Angriffswelle nach der anderen von der Planetenoberfläche fegst. Besitzt Du aber neben Zielgenauigkeit und Schnellfeuerdaumen auch strategische Fertigkeiten, wirst Du von der NSDF (National Space Defense Force) gleich zum Commander befördert. Die wichtigsten Informationen zu dem verantwortungsvollen Job, den zwei Jahre vor Dir schon etliche PC-Rekruten angenommen haben, findest Du auf dieser Seite. *sf*



Wingmen können zum Angriff feindlicher Bauten befohlen werden

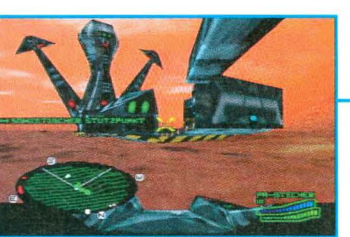
VON DEINEM KAMPFGEFÄHRT AUS kannst Du über das Steuerkreuz mit sämtlichen Untergebenen kommunizieren. Befehle Vehikeln, Dir zu folgen oder den Feind anzugreifen, fordere die Herstellung neuer Einheiten und Gebäude oder ordne die Reparatur von Schäden an. Um Dich nicht zu überfordern, steht Dir ein Trainingsmodus zur Verfügung.



Im Vierspielermodus ist der Auftrag simpel: Vernichte, was sich bewegt!

DEIN AUFTRAG: Erringe die Vorherrschaft auf Planeten und Monden unserer Galaxis, um Bio-Metall-Vorkommen zu sichern. Mit drei Kampagnen, bei denen Du auf der Seite von Amerikanern, Russen oder der Söldnereinheit Black Dogs stehst, bist Du sicher ein Weilchen ausgelastet. Deine Missionsziele wie Schutz der Basis, Auslöschen des Gegners oder Sicherung eines Transports erfährst Du in der rechten oberen Ecke. Achte auf spontane Änderungen der Orders.





Ressourcen lassen sich in den Bau fortgeschrittener Anlagen stecken

DER UNBEWAFFNETE RECYCLER BENÖTIGT GEOTHERMISCHE ENERGIE ZUM BETRIEB. Sobald er über einem Geysir platziert ist, könnt Ihr mit ihm unter Nutzung Eurer Metall-Vorräte leichte Fahrzeuge, eine verbesserte Einheitenfabrik oder eine Konstruktionsanlage produzieren. Die verbesserte Fabrik benötigt Ihr für den Bau schweren Geräts, den Konstruktor zur Errichtung von Waffenkammern, Baracken, Silos, Geschütz- und Radartürmen oder Kraftwerken.



Mobile Geschütze können nur feuern, wenn sie fest verankert sind.

DER SCAVENGER IST DIE ANFANGS WICHTIGSTE EINHEIT. Er versorgt durch die Ausbeutung von Bio-Metall-Vorkommen oder das Aufsammeln von Schrott die Basis mit Rohstoffen. Weitere mobile Einheiten sind z.B. Minenleger, Infanterietransporter, Bomber, die mechartigen Walker und diverse Panzer. Nur stationär mit Feuerkraft gesegnet sind Kanonen und Haubitzen, die der Verteidigung Eurer Basis dienen.



Die Herstellung von Power-Ups schmälert Eure Metallvorräte

DIE LINKE ANZEIGE gibt Euch den Vorrat und die maximale Lagerkapazität für Metall an. Ein Silo erleichtert die Vorratshaltung. Rechts erfahrt Ihr die Anzahl verfügbarer und insgesamt eingesetzter Piloten. Jedes Vehikel muss von einem Pilot geführt werden, durch Bau von Baracken oder Fabriken erhöht Ihr deren Zahl.



Neben dem Radar dienen Bildschirmwegweiser der Orientierung

DAS TOPOGRAPHISCHE RADAR IST EIN WICHTIGES HILFSMITTEL. Es zeigt eigene Gebäude und Fahrzeuge in grün, Feindeinheiten in rot an. Auch Munitions- und Energie-Power-Ups sind mittels Radar einfacher aufzuspüren.



Bis Ihr ein neues Gefährt findet, müsst Ihr zu Fuß über den Planeten

HIER WIRD EURE AKTUELLE BEWAFFNUNG ANGEZEIGT. Je nach Untersatz unterscheidet sich die Ausstattung mit Verteidigungswerkzeugen. Neben Kanonen und Lasergeschützen dienen auch Raketen, Mörser und Minen der Vernichtung der Gegner. Unter der Waffenbezeichnung befinden sich die Angaben über Munition und Zustand des Fahrzeugs. Bei Mangel an Energie oder Kanonenfutter solltet Ihr Power-Ups einsammeln, die in der Waffenkammer produziert werden, oder ein Versorgungsdepot aufsuchen. Habt Ihr keine Möglichkeit zur Reparatur oder ist Euer Gefährt am Explodieren, steigt Ihr mit dem Schleudersitz aus und bewegt Euch zu Fuß weiter. Leere Fahrzeuge lassen sich einfach besteigen, eigene Piloten könnt Ihr zur Bereitstellung ihres Gefährts auffordern. Feindliches Gerät wird durch Töten des Piloten via Scharfschützengewehr akquiriert.



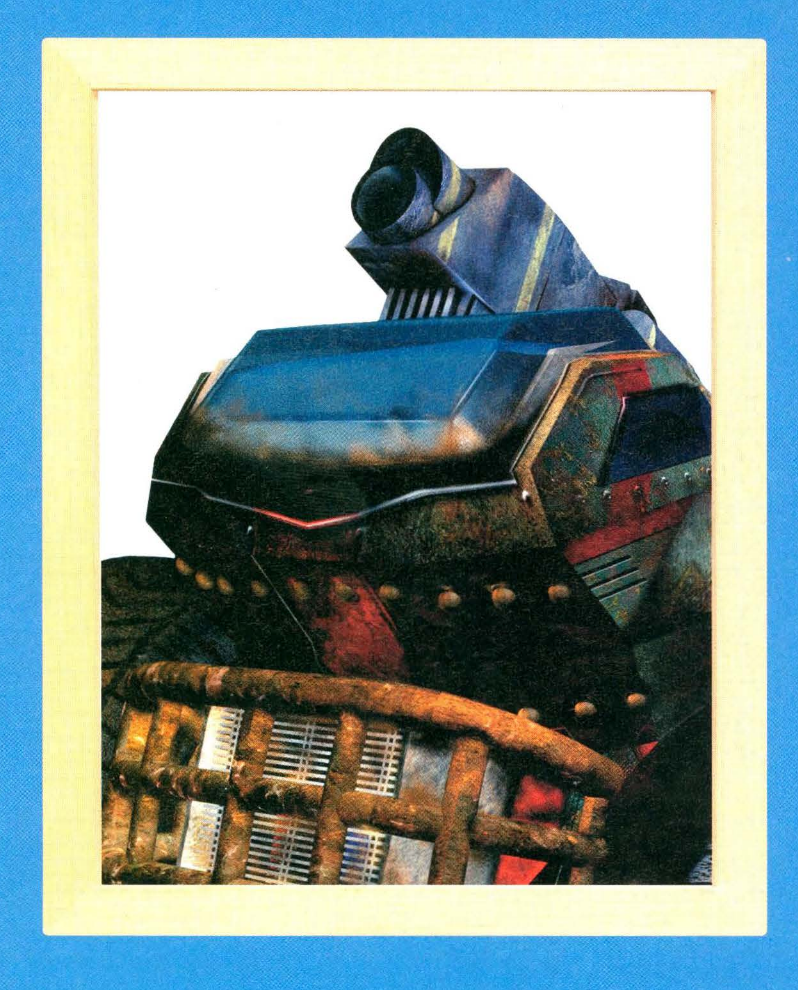
Ruhiger Finger nötig: Diese Mörsergranate detoniert bei Knopfdruck.

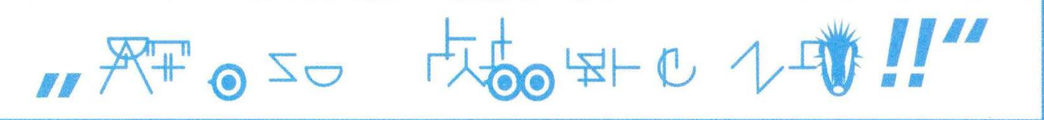


TITEL	Battlezone 64
HERSTELLER	Crave
SYSTEM	Nintendo 64
BRD-RELEASE	April

Gewagte Mixtur aus Action und Echtzeitstrategie mit (noch) mäßiger Grafik, aber interessantem Spielprinzip.







Auch Gastfreundschaft hat Grenzen: Wer die Erde kaputtmachen will, kriegt eins auf die Finger. Die Menschheit tritt zum entscheidenden Gefecht gegen außerirdische Invasoren an. Und da helfen nun mal keine netten Worte, sondern nur abgefahrene Kampfvehikel und Laserwaffen. Die missratene Verwandtschaft von ET sieht ziemlich alt aus; die zahlreichen 3-D-Welten dagegen umso besser.



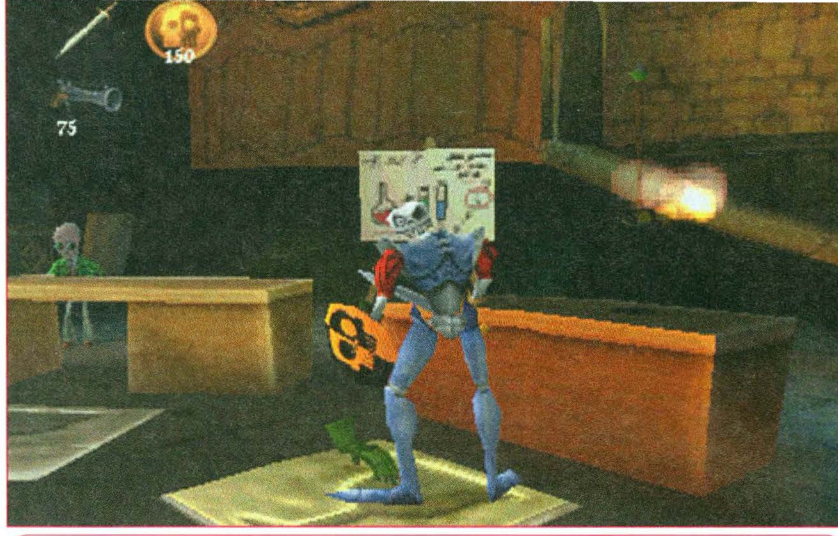




Dreamcast™

Bis zu 6 Milliarden Spieler.

www.dreamcast-europe.com



Die neue Kommandozentrale von "Medievil 2": Im Labor des verrückten Professors wechselt Ihr in den nächsten Level und erhaltet neue Waffen sowie wichtige Hinweise.

Dan the

Nach dem glorreichen Sieg über seinen Todfeind Zarok muss der knöcherne Ritter Dan ein zweites Mal aus seiner Gruft steigen und das viktorianische London vor den Schergen der Finsternis retten.



Mit der Fackel könnt Ihr nicht nur Feinde in Brand stecken, sondern...

...auch die Zündschnur einer Kanone zum Lodern bringen. Der Schuss gibt den weiteren Weg frei.



Die ewige Ruhe des Edelmanns Sir Daniel Fortesque währte nicht lange: Die geheimen Aufzeichnungen des machtbesessenen Zauberers Zarok überdauerten fünf Jahrhunderte unentdeckt, bis dem Möchtegern-Magier Lord Palethorn im Jahre 1888 schließlich einige Seiten des Werkes in die Hände fallen. Der Hobby-Zauberer hat natürlich nichts besseres zu tun, als den nächstbesten Spruch in die neblige Londoner Nacht zu schmettern. Und schwuppdiwupp wird die englische Hauptstadt von einem Heer untoter Kreaturen überrannt. Um die Mächte der Finsternis für seine Zwecke zu nutzen, benötigt Lord Palethorne jedoch die restlichen Seiten des Zauberbuches. Doch er hat nicht mit der Nebenwirkung der magischen Silben gerechnet: Neben blutrünstigen Zombies erhebt sich auch Sir Dan aus seinem Grab...

Von da an übernehmt Ihr die Kontrolle über den unterkieferlosen Skelettritter. Ausgestattet mit diversen Waffen (z.B. Schwert, Pistole oder Gattling-Gun) stürzt Ihr Euch in 17 Leveln in den Kampf gegen Palethornes Höllen-Armee. Wer jetzt denkt, dass das Abenteuer erneut in einer Hack'n'Slash-Orgie endet, hat sich getäuscht: Das "Medievil 2"-Team nahm sich die Kritik der Spieler und Fachmagazine zu Herzen und überarbeitete den etwas eintönigen Spielablauf. Wart Ihr im ersten Teil zu etwa 90% mit wildem Schwertgekloppe beschäftigt, legten die Entwickler diesmal mehr Wert auf Abenteuerelemente. Da Dan jetzt in der Lage ist, an geeigneten Stellen wie Rankgerüsten hochzuklettern, werdet Ihr des öfteren zu gefährlichen Kraxelpartien gezwungen. Ein Beispiel: Während Ihr an einem Rosengestrüpp in Richtung Burgzinnen steigt, traktieren Euch mit heißem Wachs gefüllte Kessel. Um diese Passagen heil zu überstehen, müsst Ihr Eure bleichen Knochen im richtigen Moment mit dem Schild schützen. Noch gravierender wirkt sich das Trennen von Dans Kopf und restlichem Körper aus. In Stufe 1 seid Ihr in der Lage, den Schädel auf bestimmte Gegenstände zu setzen und von dort aus Euren Torso auf den richtigen Pfad zu dirigieren. Dabei dürft Ihr auf Tastendruck jederzeit zwischen den beiden Körperteilen wechseln. Der Höhepunkt ist schließlich das Duell mit Palethornes Mech-Riesen: In der Gestalt von 'Dankenstein' – Frankensteins Monster mit Dans Kopf auf den Schultern – kämpft



Dieser kleine Asiate verbirgt eine ganz besondere Überraschung in seinem Rucksack: Nachdem er seinen Standort gewechselt hat, entlässt er einen Geisterdrachen – da hilft nur noch Flüchten!



Der geisterhafte Voodoo-Priester erweckt mit Zauberstock und Beschwörungsgemurmel die Toten zum Leben



In dem Level 'Freak Show' trefft Ihr auf allerlei seltsames Zirkus-Gesindel wie dieses Riesenbaby.



Neben actionreichen Duellen mit untoten Angreifern erwarten Euch knackige Jump'n'Run-Abschnitte. Diese Behälter schwingen sogar hin und her.

Ripper

Ihr gegen den blechernen Box-Champion. Habt Ihr den Giganten mit kräftigen Fausthieben in seine Einzelteile zerlegt, dürft Ihr im nächsten Level die zweite Stufe des 'Kopf-Wechsel'-Spielchens ausprobieren: Schnappt Euch ein herumlaufendes Händchen (bekannt aus "Addams Family"), platziert Euren Knochenschädel auf dem Stumpf und voilà – 'Danhand' ist geboren. Als Kopf/Hand-Gespann schlüpft Ihr fortan durch kleinste Ritzen, flitzt vorbei an Monstern oder löst zusammen mit Eurem Körper knifflige Rätsel. Doch nicht nur der Spielablauf unterscheidet sich deutlich vom Vorgänger, auch die Optik erstrahlt in neuem Glanz. So pflanzten die Entwickler allen Charakteren ein Skelett-Modell in den aus etwa 250 Polygonen bestehenden Körper. So entstehen nicht nur natürlichere Bewegungen, auch die Interpolation zwischen unterschiedlichen Animationsphasen in Echtzeit ist möglich – der Übergang zwischen Gehen und Laufen wird dadurch fließender. Nicht zuletzt sind die Level dank 'Section Loading'-Technik umfangreicher: Verlasst Ihr einen Raum durch eine bestimmte Tür, wird kurz nachgeladen und so neue Texturen sowie Umgebungsdaten in den Speicher geschaufelt. Darüber hinaus erzeugt 'Coloured Fogging' atmosphärische Nebeleffekte.
Bei dem Besuch des "Medievil 2"-Teams (siehe Kasten) durften wir die zu 80% fertige Preview-Version probespielen und uns durch die verwinkelten Gassen Londons schlagen. Der erste Eindruck bestätigt die ehrgeizigen Ziele der Entwickler: Optik sowie Sound sind besser als beim ersten Teil, und die Verschiebung des Spielinhalts in Richtung Adventure bringt mehr Abwechslung in die Hau-Drauf-Action. Freuen wir uns auf Dans Rückkehr und den Test in der nächsten Ausgabe. *os*







Nach etwa einer halben Stunde trefft Ihr bereits auf den ersten Zwischengegner. Nur durch geschicktes Wechseln zwischen den Stockwerken erledigt Ihr den Saurier.

TITEL: Medievil 2
HERSTELLER: Sony
SYSTEM: Playstation
BRD-RELEASE: April

Sir Dan zum Zweiten: Neue Adventure-Elemente bringen mehr Abwechslung in die atmosphärische Zombie-Metzelei.

ZU BESUCH BEIM «MEDIEVIL 2»-TEAM

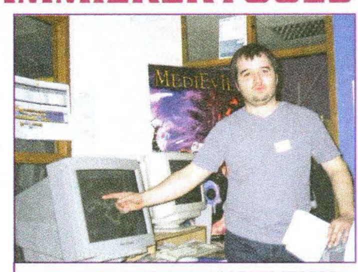
VON MITTELALTERLICHEN FESTESSEN UND PROGRAMMIERERTOOLS



Liz Ashford fühlt sich in den Armen von Ex-MAN!AC und Hofnarren Ingo Zaborowski sichtlich wohl

Sony lud ein – und alle kamen: Nach dem Besuch der Psygnosis-Studios in Leeds und der Präsentation von "Rollcage: Stage 2" sowie "Colony Wars: Red Sun" (siehe Tests in dieser MAN!AC), ging die Reise der etwa 50 Redakteure aus ganz Europa weiter in Richtung Cambridge. Auf halber Strecke erwartete die ausgehungerten Schreiberlinge ein mittelalterliches Bankett. Neben Wein, Weib und Gesang wurde uns ein Schauspiel der besonderen Art geboten: Die verantwortlichen "Medievil 2"-Köpfe (u.a. Simon Gardner, Leiter des Cambridge Studios, als Henker und Liz Ashford, PR-Chefin in Europa, als betörende Hexe) stellten in einem königlichen Rollenspiel ihr künstlerisches Talent unter Beweis. Den Höhepunkt des Abends bildete der überraschende Auftritt des Ur-MAN!AC Ingo Zaborowski (jetzt Produktmanager von "Medievil 2"), der in die Rolle des Hofnarren seine gesamte Videospielerfahrung ("Pandemonium"?) einfließen ließ und mit einem fulminanten Tanz quer durch die Scheune brillierte. Nach diesem aufregenden Einblick in mittelalterliche Gebräuche stand der folgende Tag ganz im Zeichen von "Medievil 2". Aufgeteilt in mehrere Gruppen durfte die Redakteursschar einen intimen Blick in die Entwicklerstudios werfen: Angefangen vom Spieldesign über Grafikgestaltung bis hin zur Musikproduktion standen den neugierigen Besuchern alle Türen offen. Besonders beeindruckend waren dabei die Tools des Programmiererteams, die beispielsweise mit der Debug-Software 'Mapview' die Performance der Grafik-Engine an jedem beliebigen Ort in Echtzeit testen und optimieren können: Einfach die gewünschte Position einnehmen, die Zahl der laut Storyboard geforderten Gegner einfügen und live via Playstation testen. Ruckelt es beim Probespiel, kann jeder Wert (u.a. Detailgrad, Feind- oder Texturmenge) so verändert werden, dass das Endprodukt den optimalen Kompromiss darstellt. Als Highlight des Tages entpuppte sich der Blick auf Sony Europes letztes Playstation-Projekt sowie erste Eindrücke aus der streng gehüteten PS2-Abteilung. Beide Titel stecken allerdings noch in den Kinderschuhen, so dass wir Euch über Inhalt, Optik oder Qualität noch keine Infos liefern können. Nach dem nächsten Besuch wissen wir mehr!

Jason Wilson (Art Director, "Medievil 2"), Herr der Skizzen.



James Shepherd (Creative Director, "Medievil 2") erläutert die Kunst des Spieldesigns



Heizen bis zum Horizont

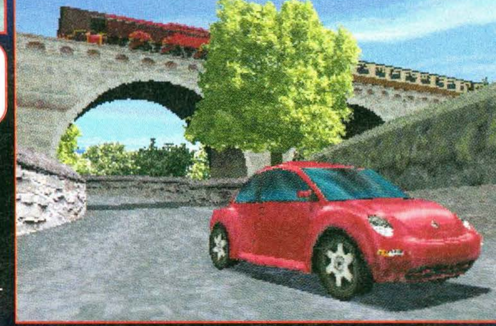
WORK in PROGRESS

Mit dem Arcade-Raser "Vanishing Point" soll die Playstation an die Grenzen ihrer technischen Möglichkeiten gebracht werden

Es kommt selten vor, dass interessante Spiele ohne großes Trara der Publisher und monatelange Vorberichterstattung in den Fachmedien entwickelt werden. Bei "Vanishing Point" hatte Acclaim allerdings einen guten Grund, bis zwei Monate vor der Veröffentlichung (abgesehen von einer kurzen Demo auf der Spielemesse ECTS) hinter dem Berg zu halten. Nicht, dass das actionlastige Rennspiel grottenschlecht aussähe und man Negativ-Presse vermeiden wollte. Knackpunkte waren zum einen die langwierigen Lizenzverhandlungen mit diversen Autobauern, zum anderen der für englische Ohren ungewöhnliche Spieletitel, den Acclaim gern geändert hätte.
Doch Entwickler Clockwork Games bestand auf den Namen, und beim ersten Blick auf eine frühe Version durften wir uns überzeugen, dass der Titel "Vanishing Point" (zu deutsch: Fluchtpunkt) Sinn macht. Denn die Ziele des acht Mann starken Teams aus dem englischen Nottingham sind hoch gesteckt. Um sich gegen die üppige Rennspiel-Konkurrenz durchzusetzen, wurde der technischen Seite besondere Beachtung geschenkt. Durch ausgefeilte Grafikroutinen kommt die Darstellung der Umgebung gänzlich ohne Pop-Ups aus – ein ungewohnter Anblick auf der Playstation. Landschaftsdetails am Horizont werden kontinuierlich kleiner, bis sie, auf wenige Pixel geschrumpft, unmerklich verschwinden. Dabei bleibt der Grafikaufbau im Solomodus bei konstanten 30 Bildern pro Sekunde, und auch der Splitscreen gestaltet sich mit einer Frequenz von 25 Bildern pro Sekunde angenehm flüssig.
Stolz sind die Entwickler aber nicht nur auf ihre Grafikleistung, auch der Fahrzeugphysik wurde besondere Beachtung geschenkt. Drei studierte Naturwissenschaftler arbeiteten 18 Monate an einer möglichst realistischen Umsetzung phy-

Vorsicht in den Kurven: Der Audi TT macht noch als unverspoilertes Modell seine Aufwartung.

Der zivile Verkehr in "Vanishing Point" bedient sich großzügig aus der VW-Garage. Neben Bus und Beetle kommt auch der Golf vor.



DER STUNT-MODUS

ABGEHOBENES TRAINING

Vorteil der Physik-Routinen von „Vanishing Point" ist die Miteinbeziehung der dritten Dimension. Da die normalen Strecken nur selten eine Möglichkeit zum Abheben bieten, dürft Ihr an einem witzigen Stunt-Modus teilnehmen. In 13 Prüfungen, die den Lizenztests bei „Gran Turismo" ähneln, könnt Ihr die Beherrschung extremer Situationen üben und beweisen. Unter Zeitdruck springt Ihr z.B. via Rampe eine bestimmte Weite, ohne auf dem Dach zu landen. In einem anderen Szenario schweben ein Dutzend Ballons in der Luft, die Ihr zum Zerplatzen bringen müsst. An eine Szene aus dem Bondfilm „Der Mann mit dem goldenen Colt" erinnert der Korkenzieher-Stunt: Eine gewundene Rampe muss in exaktem Winkel und mit dem richtigen Tempo angefahren werden, um nach dem Abheben in der Luft eine ganze Schraube zu drehen und wieder auf vier Rädern zu landen.



Colt Seavers könnte es nicht besser: Zeigt im Stuntkurs, dass ein echter Kerl in Euch steckt.



Wie aus dem Urlaubskatalog: Eine anspruchsvolle Bergstrecke wird von detaillierten historischen Bauwerken gesäumt.



Total Recall: Zu den freizuspielenden FMVs gehören einige interessante Fahrstudien in Röntgenoptik.

sikalischer Zusammenhänge. Herausgekommen ist eine ambitionierte Simulation der Wirklichkeit, die im Gegensatz zu „Ridge Racer" und Konsorten auch die dritte Dimension berücksichtigt. So klebt Euer Wagen nicht nur bleiern auf dem Asphalt, sondern hebt bei Kuppen ab oder überschlägt sich im Extremfall. Dabei bleibt der Schadensaspekt unberücksichtigt, weder Kratzer noch gesplitterte Scheiben verunzieren Euer automobiles Prachtstück.



Röhren-Raser: Die insgesamt acht Kurse bieten Arcade-typische Elemente wie mehrspurige Tunnels.

Schade, denn es gäbe so viele Möglichkeiten, sich die eine oder andere Beule zu holen. Auf den acht Strecken herrscht nämlich reger Verkehr, wobei es Euch nicht nur die sieben Konkurrenten schwer machen, exzellente Rundenzeiten zu fahren. Während Ihr um Sekundenbruchteile kämpft, berechnet die Playstation das Verhalten von bis zu 32 weiteren Fahrzeugen, die sich auf dem Kurs herumtreiben. Da es sich dabei um gewöhnliche Verkehrsteilnehmer handelt, bekommt Ihr's mit jeder Menge Sonntagsfahrern und Schnarchnasen zu tun, die durch gewagte Manöver überholt werden müssen.

Während sich Solisten an, bis auf die Stunt-Variante (siehe Kasten), altbekannten Modi wie Meisterschaft, Einzel- und Zeitrennen versuchen, wartet der Mehrspielerbereich mit einigen witzigen Ideen auf. So dürfen bis zu acht Teilnehmer in einem Liga- und K.O.-System gegeneinander antreten, zwei Rennfahrern steht neben einer Kopf-an-Kopf-Variante der sog. Ballon-Modus zur Verfügung. Ballons in den Spielerfarben sind dabei über die Strecke verstreut und müssen – je nach Vorgabe – entweder zerstört oder verschont werden.

Um Euch lange bei der Lenkstange zu halten, lassen sich durch Siege in den diversen Spielvarianten jede Menge Goodies freischalten. So freut Ihr Euch über neue Autos, gespiegelte Kurse, leistungssteigernde Ersatzteile oder eine proppenvolle Galerie mit Rendergrafiken und FMVs. Während Playstation-Piloten bereits im Frühjahr mit dem Freispielen beginnen, müssen sich Dreamcast-Raser noch bis Herbst gedulden. *sf*



Blitz und blank: Das Fehlen von Wettereffekten sorgt für dauerhaften Glanz Eures Boliden.

Konkurrenz oder Zivilverkehr? Am Tempo erkennt Ihr Fahrer mit Rennambitionen.



Während Ihr Rennen mit Sportkarossen austragt, wird das Training mit einem 'Crash Test'-Wagen absolviert.

DER FUHRPARK

BUNTE MISCHUNG

An die opulente Auswahl von „Gran Turismo 2" reicht der Wagenpark von „Vanishing Point" zwar nicht, 32 lizenzierte Karossen sorgen dennoch für reichlich Abwechslung. Dabei teilt sich das Angebot in zwei Kategorien: 16 Modelle entstammen dem Hochpreissegment und sind primär für den Spieler bestimmt. So habt Ihr die Qual der Wahl aus der Luxuspalette der Autohäuser Audi, Jaguar, BMW, Lotus, Chrysler oder Alfa Romeo. Aus der anderen Hälfte digitalen Blechs wird zunächst der gewöhnliche Straßenverkehr gespeist. So lähmen Zivilisten im VW Golf oder Bus durch die Landschaft, sitzen hinter dem Steuer eines Jeeps oder holen die letzten PS aus ihrem Chevy Van heraus. Erst im weiteren Spielverlauf bekommt auch Ihr die Zündschlüssel zu den Alltagsautos ausgehändigt. Übrigens manifestieren sich die Lizenzen nicht nur in Name und originalem Look, auch die realen Leistungswerte fließen in hohem Maße in die Berechnung des Fahrverhaltens ein. Etwa 150 Variablen beschreiben die Physik jedes einzelnen Modells.

TITEL
Vanishing Point
HERSTELLER
Acclaim
SYSTEM
Playstation, Dreamcast
BRD-RELEASE
ab Mai

Arcade-Rennspiel mit ambitionierter Physik, edler Optik und 32 lizenzierten Wägen. Ziviler Verkehr sorgt für Leben auf der Strecke.



Sabotage! Ihr infiltriert das Innere eines feindlichen Kreuzers.





Eure Missionsziele sind vielfältig, reichen von Eskorten über Evakuierungen bis hin zu Transportflügen.

In den Tiefen Meeres

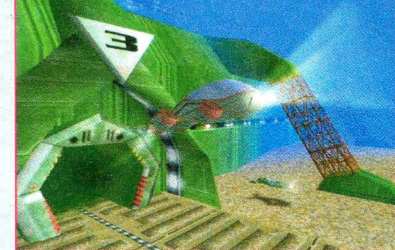
WORK in PROGRESS

Unter der Meeresoberfläche herrscht Krieg! Ubi Soft paart in „Deep Fighter" packende Unterwasser-Action mit strategischen Elementen und traumhaft schöner Dreamcast-Optik.

Auch "Deep Fighter" füllt den Grafikspeicher des Dreamcast mit hochauflösenden Texturen



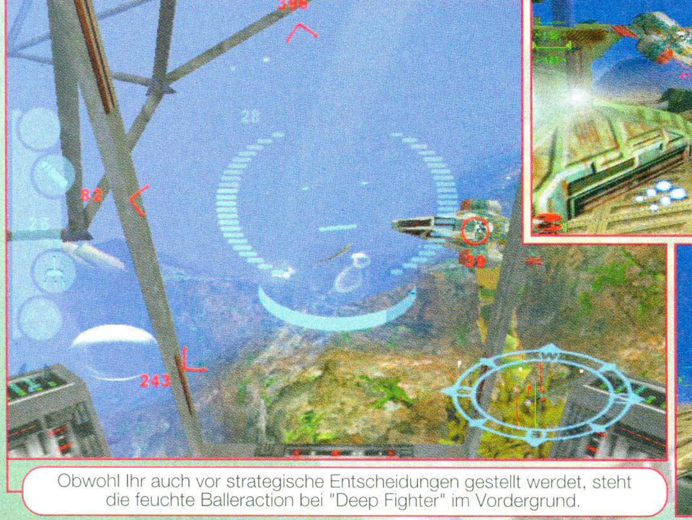
Fans von „Wing Commander" und „Colony Wars" dürfen sich auf Nachschub freuen. Bei „Deep Fighter" sitzt Ihr aber nicht im Kampfjäger und holt fiese Aliens vom Himmel, sondern begebt Euch in die Tiefe des Meeres. Als Mitglied einer Elite-Einheit kämpft Ihr sowohl gegen den Feind als auch mit der Zerstörung Eures Lebensraumes. Die Zeit wird knapp, also beginnt Euer Volk mit dem Bau eines gigantischen Mutterschiffes, das Euch sicher in friedliche Gewässer bringen soll. Bis dahin ist es aber ein steiniger Weg, es warten mehrere Kapitel mit unterschiedlichsten Missionen und Booten auf Euch: Mal müsst Ihr mit kleinem Schlepper wichtige Ressourcen klauen,



mal im Innern der feindlichen Basis Sprengsätze legen. Mit mehreren Kameraden patrouilliert Ihr einen Verpflegungstransport, oder Ihr wehrt Euch hinter den Geschützen eines Schlachtschiffes gegen feindliche Attacken. Mit der Zeit dringt Ihr in weitere, nicht lineare Umgebungen voran, z.B. in dem Ihr eine Mine sprengt und eine weitverzweigte Höhle freilegt. Durch Erdbeben ändert sich sogar die komplette Struktur um Eure Heimatbasis herum. Andere Missionen führen Euch wiederum an die Wasseroberfläche. Wenn Ihr nicht jeden Auftrag erfolgreich abschließt, könnt Ihr es trotzdem bis zum Abspann schaffen. Allerdings ändert sich durch Misserfolge der Spielverlauf, und Ihr bekommt eventuell kein Happy-End zu sehen. Kein unwichtiger Faktor für die Langzeitmotivation! Auch wenn heiße Unterwasser-Action im Vordergrund steht, müsst Ihr als Commander kühlen Kopf bewahren. Ihr dirigiert die Aktionen Eurer Kollegen, lauscht dem Funk und eilt Verwundeten zu Hilfe. Über das 'Command Interface' übernehmt Ihr die Kontrolle über statische Geschütze. Außerdem organisiert Ihr die Einsätze der Reparatur-Droiden und Fracht-Drohnen, damit Eure Versorgungsanlagen immer bis zum Anschlag produzieren können. Viel Wert legt Entwickler Criterion ("Trickstyle", "Suzuki Alstare Racing") auf eine dichte Atmosphäre. Eine spannende Story wird in vielen Zwischensequenzen weitergesponnen, Unterwasser-Details wie Pflanzen, umherschwimmende Fische und Luftbläschen ziehen Euch hinein ins Geschehen. Echo- und Wiederhallgeräusche sowie eine interak-







Obwohl Ihr auch vor strategische Entscheidungen gestellt werdet, steht die feuchte Balleraction bei "Deep Fighter" im Vordergrund.





Kaboom! Euer Militärboot ist rappelvoll mit Raketen und Laserbatterien.





Während der Mission seid Ihr in ständigem Kontakt mit Euren 'Flügelmännern'.

tive Musikuntermalung erinnern an Filme wie „The Abyss". Beeindruckend auch der korrekte Licht/ Schatteneinfall, abhängig von Tageszeit und Lichtquellen; in dunklen Höhlen seid Ihr ohne kräftige Scheinwerfer verratzt. Rechenzeit kostet nicht zuletzt die Künstliche Intelligenz jeder lebenden Kreatur: Baby-Fische folgen ihren Eltern und weichen angreifenden Krabben oder Quallen aus. Neben Eurem Hauptgegner machen Euch Piraten das Leben schwer, deren Gesinnung sich im Laufe des Spiels ändert – mal freundlich, mal feindlich. Erkennt ein Gegenüber Eure Überlegenheit, bringt er sich in Sicherheit und ruft Verstärkung. *ts*



TITEL: Deep Fighter
HERSTELLER: Ubi Soft
SYSTEM: Dreamcast
BRD-RELEASE: Mai

Abwechslungsreiche Unterwasser-Action mit Strategieeinschlag: Koordiniert die Evakuierung Eures Volkes!

DIE U-BOOTE IN „DEEP FIGHTER"

Unterwasser-Kabinett

BEZEICHNUNG	FÄHIGKEITEN
Standard-Angriffsboot	Ein gutes Allround-Boot, das zu Beginn des Spiels bei Euch im Unterwasser-Hangar steht.
Modifiziertes Polizei-U-Boot	Mehr Waffenslots, neue Werkzeug- und Waffenfähigkeiten und das erste Boot mit einem speziellen Kampfmanöver.
Militär-Boot	Hohe Manövrierbarkeit, Waffensystem, Flug-Kontrolle und einzigartiger 'Supermove'.
Arbeiter-Boot	Vielseitig verwendbar, wendig, nützlich an engen Stellen. Kann mit jedem erdenklichem Werkzeug ausgerüstet werden.
Tarnkappenboot	Konstruiert für geheime Aufträge. Mit Anti-Radar-Rumpf, extra leisem Motor und einzigartigem Waffensystem das ultimative Kampf-Boot.
Transporter	Großes Boot, geeignet zum Transport von Gütern und nützlich in Rettungsmissionen.
Panzer	Verstärkter Rumpf, Anti-Materie-Schild und kräftige Waffen. Erreicht Stellen, wo kein U-Boot hinkommt.
Kreuzer	Die Unterwasser-Variante eines Flugzeugträgers. Ein riesengroßes U-Boot mit Ladeplätzen für mehrere Militär-Boote.





Ressourcen zum Bau einer 'Arche Noah' sind Euer wichtigstes Gut. Über ein VM-Minispiel könnt Ihr Eure Vorräte sogar unterwegs erweitern!

TIERISCHE TYPEN



Schnee & Kanonen: Mit Euren pelzigen Helden besucht Ihr auch 'New Quack City' – ein Szenario, das verdächtig an New York erinnert.

Mit dem 3D-Comicabenteuer „Fur Fighters" machen die englischen Entwickler Bizarre Creations („Formel 1 '97" für Playstation) ihrem Namen alle Ehre. Schon die illustre Heldenpalette und die abgedrehte Hintergrundgeschichte zeugen vom skurrilen Witz der Designer. Der hinterhältige Katzengeneral Vigo hat seine Schergen in die Heimat der „Fur Fighters" entsandt, um deren Nachwuchs zu entführen. Das halbe dreckige Dutzend, mit denen Ihr die Kleinen befreit, sind wie sämtliche Feinde der Tierwelt entnommen. So schlüpft Ihr in den Pelz von Hund Rufus, Katze Juliette, Panda Chang, Pingu-in Rico und Känguru Bungalow. Sechster im Bunde ist Babydrache Tweek, dessen Mutter ebenfalls gekidnappt wurde. Ihr steuert zwar nur jeweils einen der knuddeligen Streiter, da aber alle Spezialfähigkeiten besitzen und sich die Babys nur von einem Mitglied der Familie retten lassen, müsst Ihr häufig zwischen den Figuren wechseln. Allerdings könnt Ihr nur über, in den großen 3D-Welten versteckte Teleporter Eure Charaktere tauschen. Dadurch fordert „Fur Fighters" nicht nur Eure Geschicklichkeit beim Laufen, Springen und Schwimmen, sondert beansprucht auch die grauen Zellen. An reichlich Ballerei wird ebenfalls nicht gespart. Etwa zehn Gegnertypen bevölkern die kunterbunten Szenerien, u.a. eine Raumstation und eine riesige Staudammbaustelle. Neben pistolenbewehrten Bären, die ja nach Thema des Levels gekleidet sind, begegnet Ihr bissigen Krokodilen oder Pfauen mit Raketenwerfern. Dank halbautomatischem Fadenkreuz und reicher Bewaffnung von MP über Schrotflinte bis zum Granatwerfer könnt Ihr Euch heldenhaft Eures Pelzes erwehren. Die Feuerkraft des Arsenals dürft Ihr übrigens auch in speziellen Deathmatch-Leveln an einem menschlichen Mitspieler austesten. *sf*



Wollt Ihr nicht länger mit Känguruh Bungalow durch die Gegend hoppeln, tauscht Ihr via Teleporter die Spielfigur.

TITEL: Fur Fighters
HERSTELLER: Acclaim
SYSTEM: Dreamcast, PS2
BRD-RELEASE: ab April

Bunter Mix aus 3D-Jump'n'Run und Action-Adventure mit amüsanter Story, putzigen Charakteren und pfiffigen Grübeleinlagen.



Hund Rufus schießt nicht nur auf böse Bären, sondern im Zweispieler-Splitscreen auch auf Artgenossen.


Auch Japans Spieler durften an Squares 'Millenium Event' teilnehmen

Squares vernetzte Zukunft: Final Fantasy geht online

Der japanische Hersteller enthüllt seine Onlinestrategie und kündigt die nächsten drei Titel der Rollenspiel-Saga an

Ende Januar überraschte Square auf seinem 'Millenium Event' in Tokio die Fachwelt mit gewagten Plänen für die kommenden Jahre. Besonders der Gedanke weltweiter Vernetzung hat es dem Rollenspielspezialisten angetan. Anfang 2001 will Square in Japan den Online-Service 'Play Online' aus der Taufe heben. Unterstützt wird der Plan durch die Zusammenarbeit mit dem Telekommunikations-Unternehmen NTT, das ein Breitbandnetzwerk in Japan aufbauen wird. Nutzer des Dienstes sollen neben Chat, E-mail, Internetangeboten und Mangas auch aktuelle Sportnachrichten auf den Bildschirm bekommen. Dabei wird gar über die Verwendung aktueller Ergebnisse in zukünftigen Renn- und Sportspielen nachgedacht. Durch eine Partnerschaft mit Avex, einer der größten japanischen Musikfirmen, soll zudem ein breites Angebot an aktuellen Songs zum Download bereitgestellt werden. Wahrscheinlich wird 'Play Online' auf PS2-Besitzer ausgerichtet, über die Art der Anbindung (die PS2 besitzt im Gegensatz zum Dreamcast kein Modem) gibt es noch keine Informationen.



Genaueres war in Tokio über die Zukunft der erfolgreichsten Rollenspielserie aller Zeiten zu erfahren. "Final Fantasy 9" wird bereits im Sommer in Japan erscheinen und sich in Aussehen und Handlung eher an den älteren Teilen als den Nummern 7 und 8 orientieren. Für den Nachfolger, der im Frühjahr 2001 auf der PS2 erscheinen soll, ist bereits eine Online-Option geplant. Allerdings handelt es sich bei "Final Fantasy 10" immer noch um einen Solospieler-Titel, der Netzzugang wird für das Abrufen von Lösungshilfen und den Download von Addons genutzt. "Final Fantasy 11" beendet im Sommer 2001 schließlich die einsamen Nächte vor dem Bildschirm und ist als reiner Online-Mehrspieler-Titel ausgelegt. Die Antwort, wie aus einem linearen Rollenspiel eine Abenteuerwelt für abertausende PC- und Playstation-2-Nutzer werden soll, wird uns Square noch für einige Zeit schuldig bleiben.

USA: Massive Erfolge für Sony und Nintendo in 1999

Während die Playstation die Hardware-Verkäufe anführt, belegt die Pokémon-Reihe die Softwarecharts

Die amerikanische Spieleindustrie blickt auf ein erfolgreiches Jahr zurück. 1999 stieg der Umsatz an Hard- und Software um 20,7% auf 7,4 Milliarden US-Dollar. Für das Wachstum war vor allem der Videospielmarkt verantwortlich. Die Hälfte des Umsatzes wurde durch Konsolenspiele generiert, über 30% kommen vom Hardwareverkauf. Obwohl jede zweite abgesetzte Konsole das Playstation-Logo zierte, lag Sonys Anteil am Softwarehandel aber nur bei 13,9%.
Nintendo avancierte 1999 zum führenden Spielehersteller, der Grund dafür heißt – wenig überraschend – Pokémon. Die fünf bestverkauften Spiele des Jahres kamen allesamt aus Nintendo-Produktion: "Pokémon Gelb", "Rot" und "Blau" belegen die Top 3, danach folgen "Pokémon Pinball" und "Donkey Kong 64". Der Verkauf von Game-Boy-Software stieg um 185% im Vergleich zum Vorjahr.
Sega konnte durch seine Rückkehr in die Heimkonsolenwelt im Herbst 1999 den Platz 13 unter den Software-Publishern erringen. 2,6% der insgesamt verkauften Videospiele in den USA waren Sega-Eigenentwicklungen für den Dreamcast.



Quelle: Theo Kranz Versand

1 · Gran Turismo 2 — Sony
Polyphonys Epos in Blech und Benzin rast mit Affenzahn an die Spitze. Kein Wunder, mehr Auto fürs Geld gibt es momentan auch nicht.

2 · Medal of Honor — Dreamworks
Der WW2-Egoshooter ballert sich rücksichtslos die Charts frei. Nach langem Hin und Her steht die deutsche Version nun doch im Laden.

3 · Ace Combat 3 — Namco
Brave PAL-Spieler lassen sich durch die ersatzlose Streichung der FMVs nicht vom Kauf abhalten. Der actionlastige Flugsimulator landet auf Platz 3.

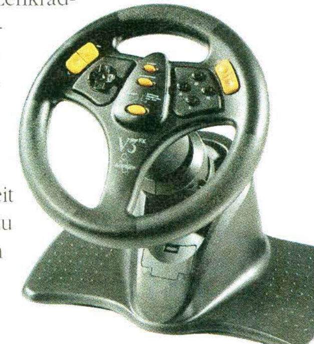
4 · Eagle One Harrier Attack — Infogrames
Deutschland geht in die Luft: Noch ein düsengetriebener Neueinsteig in den Charts.

5 · Ehrgeiz — Square
Ein Jahr nach dem Japanstart gibt's Dream Factorys blitzschnelle Keilerei jetzt auch bei uns. Der Charteinstieg hat etwas flotter geklappt.

Interact gibt Gummi

Die Formel-1-Saison kann kommen: Interact veröffentlicht das "V3 FX Racing Wheel" nun auch für den Dreamcast

Aussehen und Funktionalität entsprechen weitgehend der Playstation- und N64-Variante: Ihr nehmt das "V3 FX Racing Wheel" zwischen die Beine oder befestigt es mit den beiliegenden Saugnäpfen auf der Tischplatte. Höhe und Neigung lassen sich verstellen und somit an die Körpergröße anpassen. Die meisten Tasten könnt Ihr umbelegen, die Lenkempfindlichkeit lässt sich unabhängig von den Spieleinstellungen regeln. Im Inneren des Lenkradgehäuses befinden sich zwei Vibrationsmotoren, auf Wunsch schaltet Ihr die Rumble-Funktion via speziellem Knopf ab.

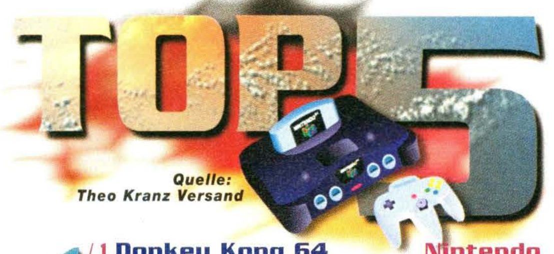


Fazit: Sucht Ihr ein Lenkrad für Euren Dreamcast, ist das 140 Mark teure "V3 FX Racing Wheel" zur Zeit die beste Wahl. Bis auf die etwas zu hohen Pedale und einen fehlenden Gummi/Leder-Überzug des Lenkrades gibt's nichts zu kritisieren.

Exklusive Rechte: Midway liegt voll im Trendsport

Die Amerikaner bauen durch ein Abkommen mit Emap ihre Sportpalette aus

Der größte amerikanische Verlag für Publikationen rund um Lifestyle und moderne Freizeitaktivitäten, Emap, vergibt die Rechte an den populären 'Gravity Games'-Wettbewerben an Midway. Auf den Herbst-'Gravity Games', die live auf dem Sender NBC übertragen wurden, wurden Meisterschaften in hippen Sportarten wie Wakeboarden, Freestyle Motocross, Downhill Skateboarden oder Straßenbob ausgetragen. Die Lizenz will Midway in einer ganzen Reihe Sporttitel für sämtliche erhältlichen und zukünftigen Konsolen verwenden. Auch alternative Winterspiele wird es geben: Bei den 'Gravity Games' im Januar diesen Jahres traten jugendliche Athleten in Disziplinen wie Schneemobil-Fahren oder Freistil-Alpinski an.



Quelle: Theo Kranz Versand

1 /1 **Donkey Kong 64** — Nintendo

Zum zweiten Mal hocken Kong und Konsorten ganz oben auf der Palme. In den USA hangelte sich der Affenclan auf Platz 5 der Jahres-Charts.

2 /- **WCW Mayhem** — EA

Ersatzbefriedigung für Sportfans: Kaum lässt EA Fußballfreunde im Stich, klettert das Wrestlingspiel auf den zweiten Rang.

3 /- **WWF Wrestlemania 2000** — THQ

Na hoppla: Auch THQs Beitrag aus der beliebten Reihe "Dicke Männer in bunten Unterhosen" platziert sich in den Charts.

4 /3 **Armorines (englisch)** — Acclaim

Penetranter als südamerikanische Killerbienen: Die importierte Insektenplage belagert immer noch schutzbedürftige Konsolen in Deutschland.

5 /2 **Rainbow Six** — Take 2

Der taktische Terroristen-Shooter bringt harte Action auf die eher blutarme Nintendo-Konsole. Die Käufer danken's Take 2 bereits im zweiten Monat.

Sega lässt die Hunde los

Auch der Dreamcast-Hersteller bringt einen Roboter-Rüden auf den japanischen Markt

Sonys chipgesteuerter Hund Aibo bekommt Gesellschaft: Sega lässt ab 1. April seine eigene Meute knuddeliger Robokläffer von der Leine. Der treue Freund aus Plüsch und Plastik wird ganze 3.000 Yen (etwa 50 Mark) kosten, ein echter Schleuderpreis im Vergleich zu den knapp 5.000 Mark, die für Sonys Hightech-Hund gelöhnt werden mussten. Die Namensgebung ist gewohnt bedeutungsschwanger: 'Poochi' soll der künstliche Kumpel heißen, kurz für P wie Partner, 00 wie das Jahr 2000, C wie Communication, H wie Herzlich und I wie Interaktiv. Drei Mignon-Batterien lassen das Hündchen mit Ohren und Pfoten wackeln, Sensoren verarbeiten Außenreize, die zu sechs unterschiedlichen Gemütszuständen führen können.

Sega strahlt: Lara und Anakin auf Dreamcast

LucasArts und Core programmieren für die Sega-Konsole

Nach Ablauf des Exklusivabkommens zwischen Sony und Core darf Lara nun wieder auf anderen Konsolen als der Playstation ihre Rundungen betonen. Sega erhofft sich mit der für April geplanten Veröffentlichung von "Tomb Raider 4" einen kräftigen Schub in den Dreamcast-Verkäufen. Ob es sich bei dem Spiel allerdings nur um eine PC-Konvertierung oder – wie von Eidos verlautbart – eine grafische verbesserte Version handelt, bleibt abzuwarten.

LucasArts debütiert indes mit "Star Wars: Episode 1 Racer" auf dem Dreamcast. Weitere Titel sind von Sega zwar erwünscht, von den Kaliforniern aber noch nicht angekündigt.

Verrückte Katzen in der Traumwelt

Der amerikanische Zubehörspezialist Mad Catz bringt sein Dreamcast-Sortiment nach Deutschland

Neben Interact ist Mad Catz der einzige Zubehör-Lieferant mit offizieller Sega-Lizenz. In den USA ab Systemstart erhältlich, steht das Dreamcast-Programm von Mad Catz nun auch hierzulande im Laden: Das in sechs Farben erhältliche 'Dream Pad' kostet mit 60 Mark genau so viel wie Segas Original-Controller. Es überzeugt durch eine etwas längere, rutschfest gummierte Auflage für die Handflächen. Auch der ein bisschen zu leichtgängige Analogstick, das angenehm zu bedienende Digi-Kreuz und alle sechs Aktionsknöpfe sind mit Gummi überzogen. Das 'Dream Pad' liegt gut in der Hand, die Verarbeitung aber lässt zu wünschen übrig – der Analogstick blieb bei unserem Testmuster gelegentlich am Rand hängen. Somit erhält das 'Dream Pad' nur eine eingeschränkte Kaufempfehlung.

Lobenswert ist die Lichtpistole von Mad Catz. Der 'Dream Blaster' bietet Funktionsmodi für automatisches Nachladen sowie zusätzliches Dauerfeuer. So bleibt Ihr bei "The House of the Dead 2" einfach auf dem Abzug und räumt ohne Nachladepausen die Zombies aus dem Weg. Der 'Dream Blaster' ist etwas leichter als die Sega-Gun und kostet 80 Mark.

Für Rennspielfans bietet Mad Catz ein 'Dream Wheel', das Ihr über minderwertige Saugnäpfe mehr schlecht als recht auf einer Tischplatte fixiert. Das Mad-Catz-Lenkrad besitzt alle Grundfunktionen, ist Rumble-tauglich, lässt sich aber nicht programmieren. Schade, denn in der Standardeinstellung müsst Ihr in Kurven viel zu stark einlenken. So empfiehlt sich das 'Dream Wheel' nur für Titel, in denen Ihr das Lenkradspiel kalibrieren könnt. Der Preis ist mit 110 Mark attraktiv – das Sega-Lenkrad kostet 20 Mark mehr, lässt aber Pedale vermissen.

Für 50 Mark hat Mad Catz auch ein Vibration-Pak im Angebot. Witziges Highlight des 'Force Pack': Ein eingebautes Lämpchen leuchtet bei jeder Vibration. Das Dreamcast-Sortiment von Mad Catz soll in den nächsten Wochen erweitert werden.

Shadow Man: Denn unser ist die Abwertung

In der MAN!AC-Ausgabe 2/2000 haben wir die Dreamcast-Version von Acclaims "Shadow Man" mit 91% Spielspaß getestet – im guten Glauben, dass die angesprochenen Bugs in punkto Musikeinspielung bzw. den damit verbundenen Grafikhängern in der Verkaufsversion ausgebügelt werden. Kurz nach Redaktionsschluss der letzten Ausgabe erreichte uns das 'fertige' Spiel, leider ohne die versprochenen Verbesserungen seitens Acclaim. Aus diesem Grund werten wir die DC-Umsetzung hiermit auf 88% Spielspaß ab, da die noch enthaltenen Bugs an einigen Stellen nerven und die ansonsten geniale Atmosphäre dadurch gestört wird.





In Vorbereitung: Release-Highlights

TITEL	HERSTELLER	SYSTEM	GENRE
MÄRZ			
UEFA Champions League 99/00	Eidos	PS	Sportspiel
Dragon Valor	Namco	PS	Rollenspiel
Jojo's Bizarre Adventure	Capcom/Virgin	DC, PS	Beat'em-Up
Pokémon Stadium	Nintendo	N64	Action-Rollenspiel
Disney World Racing	Eidos	PS	Rennspiel
Dead or Alive 2	Tecmo	DC	Beat'em-Up
Ray Crisis	Taito	PS	Actionspiel
APRIL			
Operation: Winback	Koei/Virgin	N64	Action-Adventure
Iron Soldier 3	Kemco	PS	Actionspiel
WWF: Smackdown	THQ	PS	Wrestlingspiel
Int. Track&Field Summer Games	Konami	N64	Sportspiel
Perfect Dark	Nintendo	N64	Actionspiel
Jeremy McGrath Supercross	Acclaim	PS, N64	Rennspiel
Jedi Power Battles	THQ	PS	Actionspiel
MDK 2	Interplay	DC	Actionspiel
Tomb Raider 4	Eidos	DC	Action-Adventure
MAI			
Tenchu 2	Activision	PS	Action-Adventure
Blues Brothers	Titus	N64	Action-Adventure
Excitebike 64	Nintendo	N64	Rennspiel
Hidden & Dangerous	Take 2	DC	Action-Strategie
Giga Wing	Virgin	DC	Actionspiel
Martian Gothic: Unification	Take 2	PS	Action-Adventure
Technomage	Infogrames	PS	Action-Adventure

NEWS

Japan: Vernetzte Prügeleien auf dem Dreamcast

Capcom Japan plant für kommende Beat'em-Ups volle Online-Unterstützung

Endlich wird Segas Werbeslogan 'Bis zu sechs Milliarden Spieler' zumindest teilweise bewahrheitet. Prügelmeister Capcom baut zusammen mit dem Netzwerk-Unternehmen KDD einen Online-Spieleservice auf. Ab März soll Japanern der sogenannte 'Match Service' als Plattform für Onlineduelle dienen. Erster Capcom-Titel, der im Netz spielbar sein wird, ist "Marvel vs. Capcom 2", das am 23. März in Japan erscheint. Weitere Titel mit Online-Komponente sind angekündigt, darunter "Power Stone 2", "SNK vs. Capcom", "Private Justice League 2" und "Street Fighter 3: 3rd Strike". Die Verwendung des 'Match Service' wird zirka 50 Yen (eine Mark) je fünf Minuten kosten. Ob und wann ein ähnlicher Dienst nach Deutschland kommt, ist nicht bekannt.

Während KDD/Capcoms Spielwiese noch über Dreamcast-Modem und Telefonleitung genutzt wird, experimentiert Sega bereits mit der Verwendung von Breitbandkabeln. Etwa 150 Haushalte sollen in einem Feldversuch mit einem Dreamcast plus Kabelmodem ausgestattet werden, um über Fernsehstrippe Daten zu empfangen und zu senden.

Arcade Party Pak indiziert

Midways Retro-Kollektion für Playstation bleibt unterm Ladentisch

Der Jugendschutz treibt manchmal seltsame Blüten. Wegen des 1992 indizierten Actiontitels "Smash TV" bleibt die Klassikersammlung "Arcade Party Pack" Spielern ab 18 Jahren vorbehalten. Allerdings ist die Zielgruppe, die beim Zocken von "Toobin'", "Rampage", "Klax", "720°" und "Super Sprint" in Nostalgie schwelgen wird, sowieso zehn Jahre älter.

Fantastisches Bild für wenig Geld

Blaze bietet die momentan preisgünstigste VGA-Box für die Sega-Konsole

Um Euren Dreamcast an einen PC-Monitor oder VGA-tauglichen Fernseher anzuschließen, musstet Ihr bis vor kurzem auf die teure Sega-VGA-Box zurückgreifen, die für ca. 150 Mark nur als Import erhältlich ist. Nun gibt's neben dem 80 Mark teuren VGA-Kabel von Wolfsoft eine noch preisgünstigere Alternative: Der 'DC-VGA Adaptor' von Blaze kostet nur 50 Mark, qualitativ sind keine Unterschiede zur Konkurrenz erkennbar: Ein schärferes Bild mit kräftigeren Farben könnt Ihr aus Eurem Dreamcast nicht herauskitzeln. Der 'DC-VGA Adaptor' hat neben dem VGA-Ausgang auch Anschlüsse für S-Video und Cinch-Kabel. Zwei Kopfhörerbuchsen sorgen für Stereo-Sound aus PC-Lautsprechern oder einem Kopfhörer. Ein Lautstärkeregler fehlt ebenfalls nicht.



Fazit: Den 'DC-VGA Adaptor' können wir uneingeschränkt empfehlen – das kleine Kästchen ist sein Geld wert!

Interact im Speicherwahn

Die 'True Memory Card' bietet 60 bzw. 120 Playstation-Speicherplätze

Die neuen Memory Cards von Interact arbeiten ohne Datenkompression, d.h. die Gefahr des Datenverlustes ist gleich null. Per Tastendruck schaltet Ihr zwischen den Speicherbänken um, eine LCD-Anzeige informiert über den Status der Memory Card. Die 'True 4x Memory Card' mit 60 Speicherblöcken kostet 50 Mark, die 'True 8x Memory Card' mit der doppelten Kapazitat 20 Mark mehr. Erhältlich sind die Speicherkarten im Videospiel-Fachhandel.



Besser gruseln

Von Future Press und Order in Time gibt's das offizielle Lösungsbuch zu "Resident Evil 3: Nemesis"

Gleichzeitig zur Veröffentlichung des aktuellen Capcom-Gruslers dürfen sich planlose Abenteurer die lizenzierte Spielhilfe zulegen. Auf 164 farbigen Seiten findet Ihr nicht nur eine umfangreiche Komplett-, sondern auch eine 'Speed'-lösung. Diese bringt Euch auf dem kürzesten, aber gefährlichsten Weg ins Finale. Auch der 'Mercenaries'-Modus wird aufgeschlüsselt, zusätzlich gibt es jede Menge hübsch aufbereitete Statistiken, Item-, Waffen-, Monsterlisten und jede Menge detailgenauer Karten. Das Ganze kostet Euch 25 Mark.



GEWINNEN MIT MAN!AC

Horror-Lotterie

In Zusammenarbeit mit Future Press verlost MAN!AC insgesamt zehn Exemplare des "Resident Evil 3"-Lösungsbuchs. Um zu gewinnen, schickt uns eine Postkarte mit der richtigen Antwort auf die Frage:

Lösung auf eine Postkarte schreiben und einsenden an:

Wie heißt das Unternehmen, das Wider-ling Nemesis erschaffen hat?

A) S.T.A.R.S.
B) Apocalypse
C) Umbrella

Cybermedia Verlag
Stichwort: Nemesis
Wallbergstr.10
86415 Mering

Einsendeschluß ist der 10. April 2000

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen





Während man auf dem Sony-Stand (oben) die Neuheiten mit der Lupe suchten musste, zeigte Nintendo wenigstens neue GBC-Spiele (rechts).

Nürnberger Spielwarenmesse 2000

Klotzen statt kleckern

Videospiele sind mittlerweile unverzichtbarer Bestandteil der Spielwarenmesse. Fast alle wichtigen Hersteller waren präsent – MAN!AC natürlich auch.

Neben Plüsch-Cartmans, Faschingskostümen und orientalischen Brettspiel-Exoten präsentierte sich die Konsolen-Welt auf dem riesigen Nürnberger Messegelände in separater Halle. Im Vergleich zum letzten Jahr waren die Auftritte deutlich opulenter, vor allem die großen drei – Sony, Sega und Nintendo – überboten sich an Standfläche, Zahl der Spielstationen und Hingucker-Qualität der vorteilhaft gekleideten Stand-Mädels. Marktführer Sony hatte als Highlight die Playstation 2 an Bord. Leider durften wir hinter verschlossenen Türen nicht selbst zum Controller greifen, sondern mussten uns mit der Hardware im Glaskasten sowie bekannten Ausschnitten aus „Kessen" und „The Bouncer" zufrieden geben. Ansonsten beherrschte immer noch die 'alte' Playstation das Geschehen, Sony-Neuheiten gab's aber keine zu sehen. Unter dem Sony-Dach versammelten sich weitere Hersteller wie EA, Codemasters und Ubi Soft, die ihre kommenden Titel darboten. Erstmals spielbar waren „Colin McRae Rally 2" (Preview ab Seite 14) und „Medievil 2" (ab Seite 24). Der Nintendo-Stand im Pokèmon-Stil bot ebenfalls ausreichend Gelegenheit zum Probespielen. Nach „Perfect Dark" suchten wir allerdings vergeblich – Rares Agententhriller wird wegen Indizierungsgefahr nun doch nicht in Deutschland veröffentlicht. Mehr dazu in unserem Preview auf Seite 20. Nichts Neues ließ Nintendo über die Dolphin-Konsole aus dem Sack, beharrt aber auf dem weltweiten Release-Datum 'Ende 2000'. Dass Nintendo Deutschland, wie angekündigt, tatsächlich das 32-Bit-Handheld 'Game Boy Advance' bereits Ende des Jahres veröffentlichen wird, halten wir für mindestens genauso unwahrscheinlich.

Mit Abstand am lautesten war's auf dem Sega-Stand. Rund um die Uhr wurden „Virtua Striker 2"-Matches kommentiert, während aus den übrigen Lautsprechern Musik erschallte. Erstmals konnte die Öffentlichkeit die Dreamcast-Version von „Tomb Raider 4" spielen (nahezu identisch mit der PC-Fassung), „Soul Reaver" (Test auf Seite 64), und „Omikron: The Nomad Soul" wurden ebenfalls gezeigt. Bestätigt hat Sega deutsche Fassungen des Tanzspiels „Space Channel 5" sowie von „Chu Chu Rocket": Das unspektakuläre, aber spaßige Geschicklichkeitsspiel wird wohl der erste Dreamcast-Titel sein, den Ihr übers Internet spielt. Apropos Internet: Sega wird künftig nicht nur mit Spiele-Racks, sondern auch mit Dreamcast-Internet-Terminals in Kaufhäusern um Kunden werben. Desweiteren wurde eine Marketing-Kooperation mit Milka bekannt, die auch PR-Aktivitäten mit Skispringer Martin Schmitt aufweist. Schließlich präsentierte Sega „Poo-Chi" in Nürnberg – mehr über den Roboterhund lest Ihr im Newsteil.

Hasbro ist auf der Spielwarenmesse seit jeher ein großer Fisch, die Interactive-Tochter musste sich diesmal platzmäßig nicht hinter der Konzernmutter verstecken. Hervor stach ein Original-Formel-1-Flitzer – Geoff Crammonds „Grand Prix 3" findet aber vorerst nicht den Weg auf die Konsole. Dafür gibt's Neues von Atari: Unter dem Kultlabel erscheinen in den nächsten Monaten „Frogger 2" und „Breakout". Das Frosch-Update wird übersichtlicher sein, die 3D-Kamera weicht einer Iso-Perspektive. Ataris „Arkanoid"-Vorbild dagegen erstrahlte dreidimensional mit witzigen, personalisierten Schlägern und Mehrspieler-Modi. Ebenfalls unter dem Atari-Logo erscheint Team 17s Modellauto-Spaß „Stunt GP" (MAN!AC 10/99). *ts*

AUF DER SPIELWARENMESSE BEKANNTGEGEBEN

MESSESPLITTER

Sony gründete in Japan zum 1. Februar eine E-Commerce-Tochter. Playstation.com verkauft im Internet Hard- und Software für Playstation und Playstation 2. Demnächst sollen auch Musik-CDs und DVDs angeboten werden.

Der amerikanische Videospielmarkt ist im vergangenen Jahr um 11% auf 6,9 Mrd. US-Dollar gewachsen. 1998 betrug der Zuwachs noch 24%. Der Rückgang wird auf die abwartende Haltung vor der Markteinführung von Playstation 2 und Dolphin zurückgeführt. Der Dreamcast erreichte im 4. Quartal '99 einen Hardware-Marktanteil von 15%. Die Playstation liegt bei 53% (1998: 63%), das N64 bei 32% (1998: 37%).

Die 51. Spielwarenmesse besuchten in diesem Jahr rund 53.000 Fachbesucher aus 112 Ländern. Der Anteil an internationalen Besuchern erreichte mit 34% eine neue Rekordquote, mehr als 80% der Aussteller erwarten deshalb eine spürbare Nachfragebelebung im Export. Auch im Inlandsgeschäft zeichnet sich nach fünf mageren Jahren eine Trendwende ab. Dreiviertel aller ausstellenden Unternehmen rechnen für das laufende Geschäftsjahr mit einer deutlichen Umsatzsteigerung – die Spieleindustrie blickt optimistisch in die Zukunft!





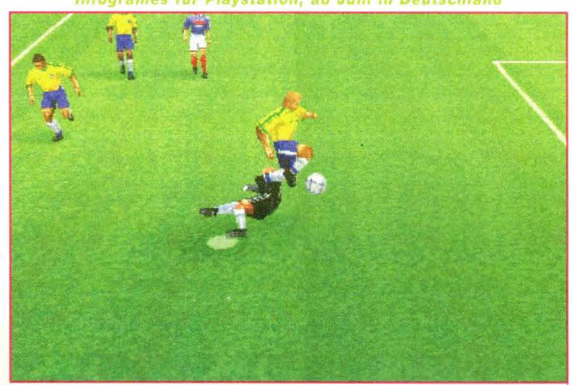
Wer geht denn da fremd? Gleich neben der Videospiel-Halle lag der Saal mit allerlei witzigen Faschingskostümen.





Ronaldo V-Football

Infogrames für Playstation, ab Juni in Deutschland



Elegant und pfeilschnell: Der glatzköpfige Ronaldo spielt mit der gegnerischen Abwehr Katz und Maus.

PS Infogrames hat sich einen dicken Lizenz-Fisch geangelt. Kein geringerer als der zweimalige Weltfußballer Ronaldo leiht seinen Namen für einen Kabinettstück-reichen Konsolen-Kick. Neben Ronaldo ist die komplette brasilianische Nationalmannschaft in digitaler Form vertreten. Die Gelbhemden sollen sich nicht nur bewegen, sondern auch feiern wie in der Realität – alles spektakulär in Szene gesetzt. Spielmodi- und Teamangebot dürften keine Wünsche offen lassen. Neben einem deutschen Kommentar lauscht Ihr auf Wunsch den enthusiastischen Sprüchen eines brasilianischen Schreihalses ("Goooaaalll"). Musikalisch sorgt u.a. 'Samba de Janeiro' für südländische Stimmung. "Ronaldo V-Football" wird vom zwanzigköpfigen französischen PAM-Team entwickelt, das fast ausnahmslos aus erfahrenen Konsolen-Programmierern besteht.



Rescue Shot

Namco für Playstation, ab Juni in Deutschland



Ich bin Bow und Du musst mich knuddeln! Als Hundebesitzer hat man's in "Rescue Shot" nicht leicht.

PS Nachschub für Lightgun-Fans mit kindlichem Gemüt: In „Rescue Shot" mimt Ihr den Beschützer des kleinen Bow. Der dümmlich dreinblickende Kläffer latscht ahnungslos hinaus in eine Welt voller Gefahren und überlebt ohne Eure Hilfe keine Minute. Mit der Lichtpistole im Anschlag zielt Ihr auf fleischfressende Pflanzen, wilde Bären und weitere Bösewichte. Hat ein Feind bereits abgedrückt, wehrt Ihr dessen Kugel mit einem gezielten Schuss ab. In einigen Szenen müsst Ihr sogar selbst auf Euer kleines Hündchen ballern! Doch keine Angst, der 'Rettungsschuss' ist zu Bows bestem: Läuft das Hundilein nämlich schnurstracks auf einen Abgrund oder ein nahendes Hindernis zu, versetzt Ihr ihm mit einem Schuss auf den Hintern einen Klaps und Bow segelt sicher über die Gefahr hinweg. "Rescue Shot" ist gespickt mit Gags, auch der Sound ist ganz auf die jüngere Zielgruppe zugeschnitten.

In Cold Blood

Sony für Playstation, ab 2. Quartal in Deutschland



Prachtvolle Render-Umgebung: "In Cold Blood" von Revolution Software erscheint auf zwei CDs.

PS Alte Spiele-Hasen wissen Bescheid: Ein ideenreicher Bestseller wie „Metal Gear Solid" zieht unweigerlich weniger ideenreiche Clones nach sich. Auf den ersten Blick gehört auch Sonys Agententhriller in diese Kategorie, doch „In Cold Blood" hat nicht nur optisch ein eigenes Gesicht. Ein packendes Script von professionellen Autoren versetzt Euch in den Mittelpunkt eines 'Thrillers zum Mitspielen'. Als John Cord, Spezialagent des MI6, führt Euch eine Routinemission nach Volgia, einer kleinen Teilrepublik Russlands. Was Ihr dort entdeckt, bringt selbst einen eiskalten Profi wie Euch aus der Fassung...



In der Falle: Wie in "MGS" reagieren die Wachen auf jedes Geräusch.

Im Gegensatz zu „Metal Gear Solid" infiltriert Ihr keine Polygonumgebung, sondern bewegt Euch durch vorgerenderte Räumlichkeiten mit vielen animierten Objekten. Die dadurch gesparte Rechenzeit wird für lebensnah animierte Charaktere verwendet, deren Kleidung in Echtzeit Lichtquellen reflektiert. Unterschiedliche Kameraeinstellungen und massig FMVs vermitteln Film-Flair. Sony verspricht ähnlich aufmerksame und intelligente Gegner wie im Konami-Vorbild, auch Eure Ausrüstung soll dem Equipment von Solid Snake in nichts nachstehen. Einen Hightech-Computer inklusive Hack-Software führt Ihr ebenso mit Euch wie einen Bewegungsdetektor. Auch Euer Waffenarsenal soll keine Wünsche offen lassen. Da „In Cold Blood" in der Zukunft spielt, dürft Ihr Euch auf nette Techno-Gimmicks gefasst machen.

Entwickelt wird „In Cold Blood" von Revolution Software. Die Engländer haben bisher ausschließlich Icon-gesteuerte Adventures veröffentlicht, darunter der Zweiteiler „Baphomets Fluch". Somit können sie zumindest spannende Geschichten erzählen. Ob auch der Spielablauf ihres ersten Action-Adventures begeistert, erfahrt Ihr, sobald wir eine spielbare Version in Händen halten.



Work in Progress: Auf unseren Bildern fehlen noch die angekündigten Echtzeit-Schatteneffekte.

NEWS



Excitebike 64

Nintendo für N64, ab Herbst in Deutschland



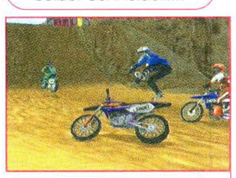
Abflug: Im Gegensatz zum Konkurrenzprodukt "Supercross 2000" (EA) sitzt Euer Biker recht locker im Sattel.

N64 Ein NES-Klassiker im neuen Gewand: Shigeru Miyamotos Motocross-Spektakel "Excitebike" von 1984 erfährt dieses Jahr seine dreidimensionale Wiedergeburt. Entwickelt von Left Field Productions, ist das N64-Update "Excitebike 64" ein heißer Anwärter auf den Schlammthron.

Dem geneigten Offroad-Biker stehen mehr als 20 herausfordernde Pisten in der Halle wie unter freiem Himmel zur Verfügung. Die Strecken sind genreüblich gespickt mit steilen Schanzen, engen Haarnadelkurven und wechselnden Bodenverhältnissen. Während eines waghalsigen Sprunges über eines der zahlreichen Hindernisse könnt Ihr via Joystick/Button-Kombination wilde Stunts ausführen: Beingrätschen, Kopfdreher oder freihändiges Fahren – je nach Fähigkeiten von Maschine und Fahrer legt Ihr mehr als ein Dutzend verschiedene Verrenkungen aufs Staubparkett. Drückt Ihr vor dem Sprung die Turbo-Taste, katapultiert Euch der Extraschub hoch in die Luft; wagemutige Piloten beeindrucken die Gegner dabei mit einer halsbrecherischen Stunt-Combo. Euer fahrerisches Können dürft Ihr nicht nur in einem Stunt-Wettbewerb beweisen, Ihr tretet auch in einem kompletten Turnier mit fünf CPU-Konkurrenten an.



Die rasant gefilmten Replays dürft Ihr selber schneiden...



...und auf einer Memory-Card verewigen.

Großen Wert legten die Entwickler auf umfangreiche Multiplayer-Varianten: Bis zu vier Spieler kämpfen beispielsweise im Stunt- oder Race-Modus um den Sieg. Richtig Laune macht allerdings der Soccer-Mode: In einer abgegrenzten Arena müsst Ihr dabei einen überdimensionierten Fußball mit Eurer Motocross-Maschine in das gegnerische Tor bugsieren – ein Partyspaß par excellence.

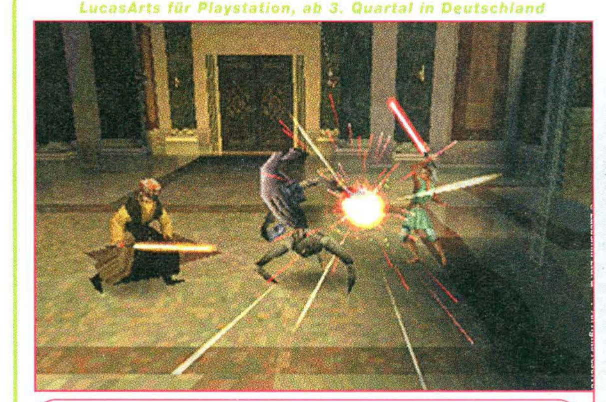
Übrigens: Habt Ihr Euch an den Kursen satt gesehen, konstruiert Ihr mit dem Level-Editor eigene Offroad-Pisten.



Im Vierspieler-Modus zieht Ihr leider ohne weitere Gegner Eure Runden

Jedi Power Battles

LucasArts für Playstation, ab 3. Quartal in Deutschland



Während Adi Gallia den Droiden mit dem Lichtschwert bearbeitet, fliegen kräftig die Funken.

PS Nach dem hervorragenden N64-Gleiterrennen "Star Wars Episode One: Racer" und dem mäßigen Playstation-Action-Adventure "Star Wars Episode One: Die dunkle Bedrohung" erscheint mit "Star Wars Episode One: Jedi Power Battles" bereits der dritte Videospieltitel basierend auf dem Teil 1 der "Star Wars"-Saga. LucasArts erinnerte sich dabei an alte SNES-Tage und entwickelte ein reinrassiges Actionspiel im Stil von "Super Star Wars". Dementsprechend simpel ist daher der Spielablauf: Vorwiegend mit dem Laserschwert erledigt Ihr in zehn an den Film angelehnten Leveln hordenweise angreifende Feinde wie Droiden, Kopfgeldjäger oder Piraten. Zwischendurch ergattert Ihr versteckte Extras (u.a. Speed-Ups, Bomben oder Schilde), die Euch bei den kräftezehrenden Kämpfen unterstützen.



Adi ist nicht nur flink, sie kann auch besonders hoch springen

Doch was wäre ein Jedi ohne die 'Macht': Je nach gewähltem Charakter (z.B. Mace Windu, Obi-Wan Kenobi und Qui-Gon Jinn) verhilft Euch die geheimnisvolle Jedi-Kraft zu mentalen Punch-Angriffen oder kraftspendenden Heilzaubern. Darüber hinaus besitzt jede Figur individuelle Super-Attacken, die Ihr im Laufe des Abenteuers trainiert und ausbaut. Habt Ihr Euch erfolgreich durch die zehn 3D-Szenarien wie 'Sümpfe von Naboo', 'Wüste von Tatooine' und 'Kommandoschiff der Droiden' gekämpft, steht Ihr im Endkampf dem Obermotz Darth Maul gegenüber.



Mit vereinten Kräften gegen Bösewicht Darth Maul

Frei nach dem Motto 'Doppelte Spielerzahl – doppelter Spielspaß' dürft Ihr auch zu zweit die Lichtschwerter schwingen. Ähnlich wie in "Gauntlet Legends" (N64) erledigt Ihr die Widersacher nicht via Splitscreen und unabhängig voneinander, sondern brav vereint auf einem großen Bildausschnitt.



Teamwork: Qui-Gon Jinn und Adi Gallia umzingelt von einem halben Dutzend 'Blecheimern'.



VOLLGAS FÜR

Ab März kehrt des Deutschen zweitliebste Sportart auf den Bildschirm zurück. Lest, welche F1-Simulation Ihr zwischen den Rennsonntagen spielen solltet und wie die Zukunft der Konsolen-Königsklasse aussieht!





Pitstop-Welten: Oben Pfui ("Racing Simulation 2", PS), unten hui ("F1 World Grand Prix", DC).

Diesen Monat beginnt sie wieder: Die Formel-1-Saison. Ein Jahr heulender Motoren und Piloten steht uns bevor, verteilt auf 17 vergammelte Wochenenden vor der Glotze. In der Rennserie 2000 dürfen sich die heimischen Motorsport-Massen noch mehr mit Mensch und Maschine identifizieren und in Nationalstolz schwelgen. Zum einen gesellt sich zu Frentzen und den Schumachers mit Nick Heidfeld ein vierter deutscher Fahrer, zum anderen kehrt der bayerische Autobauer BMW mit einem eigenen Rennstall in die Formel 1 zurück. Auch weitere Neuerungen wie der Auftritt der Luxusmarke Jaguar und der runderneuerte Indianapolis-Kurs in den USA sind von Interesse.

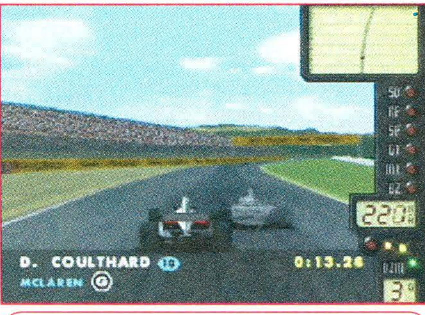


Ubis "Racing Simulation 2" war die erste F1-Simulation für den Dreamcast – noch ist sie auch die beste.

Eigentlich wäre der Saisonbeginn und die damit verbundene Medienpräsenz des PS-Spektakels ein idealer Zeitpunkt für Softwarehersteller, ihre Rennsimulationen auf den Markt zu werfen. Die einzige Firma, die wohl noch im März ein F1-Produkt veröffentlicht, ist Electronic Arts mit "F1 2000". Dagegen werden die Simulationsexperten von Ubi Soft ihren Multiplattform-Titel "F1 Racing Championship" (siehe Folgeseiten) erst mit zweimonatiger Verzögerung an den Highspeed-Freak bringen. Animieren Euch schon die Auftakt-Duelle zwischen Schumacher und Frentzen zum Nachahmen, müsst Ihr auf letztjährige Produkte zurückgreifen. Allerdings seid Ihr mit einer Wiederholung der Saison 1999 auch nicht schlecht beraten, weder auf Playstation, Nintendo 64 noch Dreamcast. Die Referenz auf der Sony-Konsole lieferte im vergangenen Jahr ganz unerwartet Psygnosis ab. "Formel 1 '99" ist die richtige Wahl für jeden, der auf komplexes Tuning und übertriebenen Realismus verzichten kann, und



Für Realisten: Bei "Racing Simulation 2" sollt Ihr über hohe Frusttoleranz verfügen (PS).



"F1 World Grand Prix 2" auf N64 glänzt durch Fahrphysik und Szenario-Modus

ZUKÜNFTIGE F1-SIMULATIONEN

Die nächste Saison

Freunde hochgezüchteter Boliden und asphaltverliebte Kämpfer um Sekundenbruchteile werden auch in Zukunft reichlich mit Stoff versorgt. Dabei sollten Simulationen mit Fantasieteams und -piloten endgültig der Vergangenheit angehören. Durch die großzügige Weitergabe der F1-Lizenz von Video System an Firmen wie Konami, Eidos oder Ubi Soft verfügt nun jeder namhafte Digi-Formel1-Hersteller über die Originaldaten. Während allerdings bei Ubi inhäusige Teams an "F1 Racing Championship" für Playstation, Dreamcast und N64 arbeiten, wird Konami kein eigenes Produkt entwickeln. Die Japaner treten in Deutschland nur als Publisher des N64-Titels "F1 World Grand Prix 3" auf, das von Video System selbst programmiert wird. Die für Frühjahr geplante Veröffentlichung des Titels hat sich indes auf unbestimmte Zeit verschoben.

Nicht erspart bleibt uns wahrscheinlich ein Nachfolger zu Eidos' "F1 World Grand Prix Saison 1999" für Playstation, da die Briten einen Dreijahresvertrag mit Video System besitzen. Bleibt nur die Hoffnung, dass Eidos ein anderes Team als Lankhor mit der Herstellung des Titels beauftragt. EA Sports dagegen muss sich mit "F1 2000" für die Playstation noch die ersten F1-Sporen verdienen. Zweifelsohne will der Sportspielgigant hier eine weitere Serie ins Leben rufen – auf jährliche Updates dürft Ihr Euch gefasst machen. Da Psygnosis noch im Besitz der F1-Lizenz ist, wird das Sony-Studio ebenfalls wieder im Rennspielzirkus mitmischen. Wer den fünften Teil der "Formel 1"-Reihe entwickelt, wurde noch nicht bekannt gegeben.

Ein F1-Produkt ist bereits für die Playstation 2 angekündigt: Video System arbeitet offiziell an einer Simulation für die neue Konsole. Kein Zweifel besteht an Ubis Engagement für die PS2, wenn auch die PR-Manager und Mitarbeiter bislang ebenso eisern wie bedeutungsvoll schweigen.

Mangelnde Konkurrenz: "Racing Simulation 2" fehlten die Gegner im Splitscreen (N64).



12.3. Albert Park


26.3. Interlagos


9.4. Imola


23.4. Silverstone


7.5. Catalunya


21.5. Nürburgring

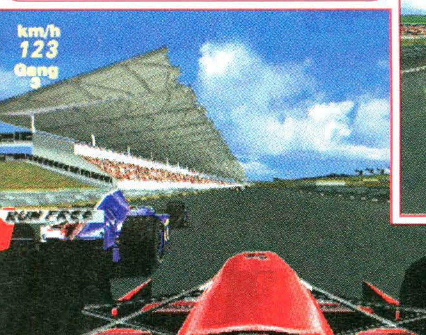

4.6. Monaco


18.6. Gilles Villeneuve


2.7. Magny-Cours

DIE FORMEL 1

Kein Wetterumschwung in Sicht: Bei "Racing Simulation 2" bleiben die Verhältnisse während des Rennens konstant. (N64)





Edle Optik, hohe Spielbarkeit: Psygnosis' "Formel 1 '99" avancierte letztes Jahr zum Königsklassen-Primus.

stattdessen optisch einwandfreie F1-Action vorzieht. Technisch geht der Titel an die Grenzen der Playstation, ohne Euch durch übermäßiges Ruckeln und Pop-Ups zu vergraulen. Für Fans realistischer Handhabung und Fahrphysik ist immer noch Ubis "Racing Simulation 2" erste Wahl. Allerdings müsst Ihr bei dem lizenzfreien Titel auf originale Namen, Rennstallunterschiede, wechselhaftes Wetter und Audiokommentare verzichten. Puristen haben dennoch ihren Spaß daran. Auch auf Dreamcast und N64 sind die Umsetzungen der "Racing Simulation 2" jedem ernsthaften F1-Piloten zu empfehlen. Zwar stört auch hier die fehlende Lizenz, die anspruchsvolle Steuerung und der hohe Realismusgrad lassen über dieses Manko aber hinwegsehen. Zudem wird Sega- wie Nintendo-Spielern jeweils ein spezieller Modus spendiert. Auf dem N64 kämpft Ihr Euch in eine Karriere-Variante an die Weltspitze, mit dem Dreamcast werdet Ihr in einem Retro-Rennen in die Kindertage der Formel 1 versetzt. Wollt Ihr mehr fürs Auge, ist Video Systems wunderschönes "F1 World Grand Prix" für den Dreamcast die richtige Wahl. Allerdings können die vielen kleinen Streckendetails und Effekte nicht vollständig über Mängel bei KI, Reglement und Tuning hinwegtäuschen. Ebenfalls von Video System und eine Kaufüberlegung wert ist "F1 World Grand Prix 2" für das Nintendo 64. Hier bekommt Ihr's zwar ab und zu mit ruckelnder Grafik zu tun, dafür sorgt ein ausgeklügelter Szenario-Modus für reichlich Motivation.





Nur für Experten: Tuning bei "Formel 1 '99" (oben) und "Racing Simulation 2" (PS).

DIE AKTUELLE RANGLISTE

Playstation – FAVORIT: Formel 1 '99 PSYGNOSIS – ERSATZ: Racing Simulation 2 UBI SOFT

Dreamcast – FAVORIT: Racing Simulation 2 UBI SOFT – ERSATZ: F1 World Grand Prix VIDEO SYSTEM



Nintendo 64 – FAVORIT: Racing Simulation 2 UBI SOFT – ERSATZ: F1 World Grand Prix 2 VIDEO SYSTEM

F1 2000

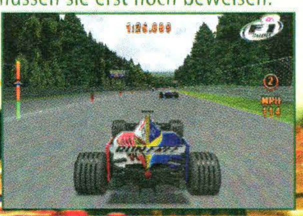
EAs Frühstart



Instant Replay: Während der Fahrt könnt Ihr jeder Zeit eine Wiederholung aufrufen.

Obwohl Electronic Arts bereits Ende März im F1-Zirkus auf der Playstation debütieren will, tröpfeln nur bescheidene Infos in die Redaktion. Zwar wurde auf der Spielwarenmesse eine Vorversion mit solider Grafik gesichtet, über Physik und Handhabung lassen sich aber noch keine exakten Aussagen treffen. Größter Anreiz für F1-Fans ist die Verwendung der 2000er-Lizenz. Damit wird "F1 2000" das erste Spiel sein, das den Indianapolis-Kurs und die neuen Rennställe enthält. Allerdings könnte dieser Umstand sich auch negativ auf das Produkt auswirken, denn den Programmierern wird es schwerfallen, zu Beginn der Saison exakte Leistungsdaten von den Teams zu erhalten. Entwickelt wird die Simulation übrigens von alten F1-Bekannten: Das schottische Studio Visual Sciences zeichnete bereits für Psygnosis "Formel 1 '98" verantwortlich – eine gute, aber bei weitem nicht exzellente Simulation auf der Playstation. Dass die Schotten für EA in der Pole Position mitfahren können, müssen sie erst noch beweisen.





Akkurates Detail: Da "F1 2000" das aktuelle Reglement berücksichtigt, besitzen die Vorderreifen der Boliden wieder vier Rillen.

















16.7.	30.7.	13.8.	27.8.	10.9.	24.9.	8.10.	22.10.
A1-Ring	Hockenheim	Hungaroring	Spa	Monza	Indianapolis	Suzuka	Sepang





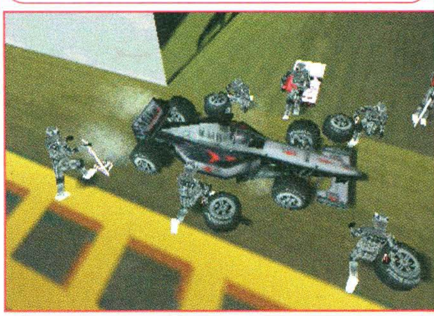


Ob filigrane Bremsstreifen, strömender Regen oder feine Wölkchen verbrannten Reifengummis: Für das Auge ist gesorgt (oben DC, rechts PS)





Mika zündet fehl: Treten unterwegs Probleme mit Eurem Wagen auf... (PS)



...solltet Ihr schleunigst die Boxengasse anfahren und das Team ranlassen (N64).

F1 auf der Ubiholspur

Mit der nächsten Generation von Rennsimulationen startet Ubi Soft auf sämtlichen Konsolen durch. MAN!AC traf in Montreal auf Entwickler, Eiseskälte und exklusive Präsentationen.



Im Gegensatz zu den französischen Herstellern Infogrames und Titus zeichnet sich Ubi Soft durch kontinuierliches Wachstum aus, nicht durch den spontanen Zukauf großer Entwicklerstudios. In 16 Ländern werkeln mittlerweile hauseigene Teams an Projekten für jedwede aktuelle Plattform. Die Vorzeigeserie ist dabei Ubis F1-Reihe, die dieses Jahr auf PCs in die dritte Runde geht, für Playstation, N64 und Dreamcast zum zweiten Mal erscheint und auf dem Game Boy Color ihr Debüt gibt. In der Filiale im winterlichen Montreal durften wir die neuen Versionen ausgiebig anspielen und Veränderungen mit Produzenten und Designern diskutieren.



Durch unzählige Effekte soll Dreamcast-Grafikkönig "F1 World GP" entthront werden.



Unscheinbares Backsteingemäuer: Bei Ubi Montreal arbeiten 600 Leute.

Neuer Name, alte Saison

Flimmerte 1999 noch ein "Racing Simulation 2" auf dem Ladebildschirm, firmiert das 2000er-Produkt unter dem Titel "F1 Racing Championship". Die offizielle FIA-Lizenz erlaubt aber nicht nur, das F1-Kürzel im Namen. Originale Fahrer, akkurate Leistungswerte und TV-gewohnte Optiken sorgen für die Portion Realitätsnähe, die sich der Premiere-verwöhnte Motorsportfreund von einem Rennspiel verspricht. Zustande kam der Handel mit Ecclestones millionenschweren Rechten wie bei Eidos und Konami: Der Hersteller und FIA-Lizenzhalter Video System tritt für einen Batzen Geld als Publisher auf und ermöglicht dadurch Ubi die Verwendung der Originaldaten. Die Vereinbarung gilt für Spiele auf sämtlichen aktuellen und zukünftigen Systeme im Rahmen der Saison 1999 und 2000. Allerdings spart sich Ubi die Daten der beginnenden Rennserie für den Nachfolger von "F1 Racing Championship" auf. Deshalb müsst Ihr bei den im Frühjahr erscheinenden Spielen noch mit den ollen Kamellen der letzten Saison auskommen.

Frisch lackiert

Dafür bietet "F1 Racing Championship" auf allen drei Heimkonsolen überarbeitete Grafikroutinen. Trotz 600 Polygonen je Auto sowie ansehnlichen Partikel- und Wettereffekten kommt der Bildaufbau auf der Playstation nicht ins Ruckeln. Einzig beim Zweispieler-Ausflug ins Kiesbett fordert die heftige Staubentwicklung die CPU – zumindest in der Vorversion – zu sehr. Dagegen überzeu-





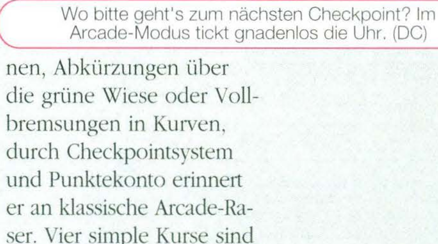
Um eine konstante Bildrate zu realisieren, wird es im Zweispieler-Modus auf Playstation und N64 (oben) keine CPU-Konkurrenz geben.



Lizenz sei Dank: Ubis Rennsimulation darf sich wieder mit originalen Texturen schmücken. (N64)



"F1 Racing Championship" für Nintendo 64 lässt weit blicken und kommt ohne Nebel aus



Wo bitte geht's zum nächsten Checkpoint? Im Arcade-Modus tickt gnadenlos die Uhr. (DC)

gen die Lichteffekte: Fahrt Ihr z.B. über die baumgesäumte Gerade auf dem Nürburgring, so dürft Ihr Euch an realistisch tanzenden Schatten auf der blitzenden Karosserie erfreuen. Sechs Perspektiven gewähren Euch den Blick auf die Strecke, von der Ego- über die Cockpitsicht (samt funktionierenden Seitenspiegeln) bis zur TV-bekannten Fahrerkamera. Weitere optische Gimmicks sind zuckende Blitze, Hitzeflimmern über dem Asphalt während der Startphase und der Einsatz mehrerer Lichtquellen auf der Strecke. Auch die N64-Version macht grafisch eine gute Figur – trotz Verzicht auf die Unterstützung der 4-MB-Erweiterung. Weder Nebel noch Pop-Ups trüben die Sicht, dank feiner Texturen und weichgezeichneter Streckengrafik wird die Playstation-Version in puncto Geschwindigkeitsgefühl und Ästhetik eindeutig übertroffen. Wegen der verfügbaren Hardware-Power erwartet Dreamcast-Besitzer die grafisch ausgereifteste Umsetzung.

Alle drei Versionen packen zudem den Pitstop auf neue Weise an. Reifenwechsel, Tanken und Spoilerjustage werden nicht mehr durch Polygonklumpen oder Bitmapmatsch dargestellt, vorberechnete 3D-Filme zeigen die Teams bei ihrer Arbeit. Durch hektisches Tastenhämmern könnt Ihr Eure Mechaniker antreiben und einige Sekunden einsparen.

Modi-fikationen

Ubis Formel-1-Simulationen sind berühmt-berüchtigt für den Profianspruch in Handhabung und Fahrphysik. Um auch Gelegenheitspiloten in den Schalensitz zu zwingen, wird die karge Arcade-Variante des Vorgängers kräftig ausgebaut. Der sogenannte "Pick & Play"-Modus verzeiht nicht nur Kollisionen, Abkürzungen über die grüne Wiese oder Vollbremsungen in Kurven, durch Checkpointsystem und Punktekonto erinnert er an klassische Arcade-Raser. Vier simple Kurse sind anfangs verfügbar, erst wenn Ihr jeweils unter den ersten sechs ins Ziel kommt, werden weitere Strecken freigeschaltet. Neu ist auch die Fahrschule, in der sich Fahrstil und Rundenzeiten verbessern lassen. Über einen Farbbalken und eingeblendete Hinweise erfahrt Ihr, wann Beschleunigen bzw. Bremsen Sinn macht und mit wieviel Geschwindigkeit Ihr in eine Kurve einfahren könnt.

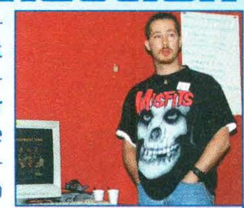


Ob auf Dreamcast (links) oder N64: Die Stadtrundfahrt in Schumis Heimat ist einer der anspruchvollsten Kurse.

DER HERSTELLER

French Connection

Im Jahre 1986 von den fünf Guillemot-Brüdern in Frankreich gegründet, ist Ubi Soft mittlerweile zu einem weltweiten Konzern angewachsen. In über 50 Nationen vertreibt die Firma eigene Software und Produkte von Drittherstellern, in 16 Ländern befinden sich Standorte von Programmierteams. So arbeitet Ubi Shanghai an Grafikroutinen für die Playstation-Version von "F1 Racing Championship", zehn Angestellte kümmern sich in Mailand um die Umsetzung für den Game Boy Color. Die Ubi-Studios in Casablanca entwickeln mit der N64-Version das erste Spiel, das auf dem afrikanischen Kontinent entsteht. Dabei dienen die 20 angestellten Marokkaner nicht nur als billige Arbeitskräfte. Die Entscheidung, ein Team in Nordafrika zu gründen, begründet Ubi mit der Schwierigkeit, geeignete Kräfte in Europa oder den USA zu finden. Die Büros im frankokanadischen Montreal werden momentan von etwa 600 Mitarbeitern bevölkert. Den größten Anteil bilden dabei die Spieletester, die zukünftige Ubi-Produkte auf Herz und Nieren prüfen. Auch an Grafik und Design der Playstation-Version von "F1 Racing Championship" wird in Kanada gearbeitet. Zudem werkelt man in Montreal gerade an einigen Spielen, die eine kürzlich erworbene Disney-Lizenz zur Grundlage haben, über die Ubi Soft allerdings noch Stillschweigen bewahren muss.



Jean Dugas koordiniert die Teams in Shanghai und Montreal

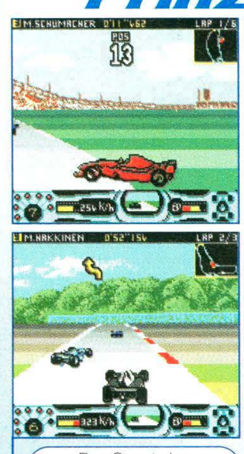
Matthieu Ferland (links) arbeitet in Marokko an der N64-Version



Damiano Bazzoni bringt in Mailand den Game Boy auf Touren

F1 AUF DEM GAME BOY COLOR

Prinzenklasse



Der Sport der Großen – jetzt auch auf Nintendos Kleinstem

Ubi reduziert die Formel 1 auf Handschuhfachformat. Sämtliche 99er Strecken, Teams und Fahrer werdet Ihr in "F1 Racing Championship" auf dem Game Boy Color vorfinden. Neben Arcade- und Simvariante (samt Tuning) dürft Ihr an einem Missions-Modus teilnehmen. Dabei meistert Ihr bei stetig steigendem Schwierigkeitsgrad vorgegebene Situationen wie das Erreichen eines bestimmten Platzes oder das Aufrollen des Fahrerfelds innerhalb weniger Runden. Sogar zwei Kameraperspektiven, ein fetziges Intro, wechselhaftes Wetter und Pitstops werden in das vier MB große Modul gequetscht. Westentaschen-Piloten dürfen ab Mai ihre mobile Saison starten.



Überholen erlaubt: Bei knapp 300 km/h liefert Ihr Euch heiße Asphaltgefechte auf dem Dreamcast.





Anspruchsvoller Arcade-Spaß: Den Profikurs von Monaco müsst Ihr erst freischalten (oben N64, links PS).

Natürliche Intelligenz

Um Rennspiel-Experten mit wachsenden Herausforderungen zu konfrontieren, wird der Simulationsmodus drei Schwierigkeitsgrade bieten. Allerdings müssen die Profi- und Expertenlevel erst durch den Gewinn der Meisterschaft im Anfängermodus freigespielt werden. Belohnt werdet Ihr für Eure Mühen mit zunehmend realistischer Fahrphysik und einer Steigerung der Gegner-KI. Dabei orientiert sich das Können der Konkurrenten dank FIA-Lizenz an den realen Vorbildern. Jeder Pilot besitzt sechs Eigenschaften wie Erfahrung, Aggressivität oder Unfallhäufigkeit, die Verhalten und Leistung auf dem Asphalt beeinflussen.

Doch "F1 Racing Championship" wird nicht nur besser, schöner, schneller. Ein paar kleinere Enttäuschungen müsst Ihr leider auch in Kauf nehmen. So wird der Karrieremodus der N64-Version des Vorgängers abgeschafft (laut Produzent Matthieu Ferland eine Vorgabe der FIA) und auch der Dreamcast-Retro-Modus wird ersatzlos gestrichen. Ebenfalls kritikwürdig ist das Fehlen von KI-Gegnern im Zweispieler-Splitscreen auf Playstation und N64. Hier gibt Ubi einem flüssigen Bildaufbau und einem pünktlichen Erscheinungstermin eindeutig Vorrang. *sf*

"F1 Racing Championship" auf einen Blick

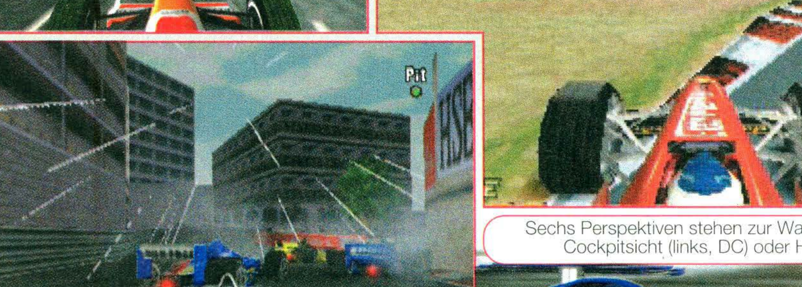
DATEN	GRAFIK	SPIELMODI	SOUND
Teams, Kurse und Regeln der Saison 1999. Die Leistung der Wagen und das Können der KI-Fahrer beruht auf Original-Statistiken und -Ergebnissen.	Neue Effekte (z.B. Hitzeflimmern) und Einsatz mehrerer Lichtquellen. Weitgehende Vermeidung von Ruckeln und sichtbarem Grafikaufbau.	Fahrschule für F1-Anfänger. Arcadevariante mit Checkpoints und Freischaltsystem. Simulationsmodus in drei Schwierigkeitsgraden.	Gesampeltes Motorengedröhn, Umgebungsgeräusche wie Donner oder jubelnde Zuschauer.

WEITERE ÄNDERUNGEN

Kein Karriere- oder Retromodus. Radaranzeige sich nähernder Gegner. Wechselndes Wetter während Rennen.







Sechs Perspektiven stehen zur Wahl, darunter Ego- und Cockpitsicht (links, DC) oder Helmkamera (PS).



Vorsicht, Feind von hinten! Nähert sich ein Konkurrent, erscheint an der Seite ein Radarschirm. (PS)

Sicher bestellen durch THAWTE SECURITY.

24 Stunden rund um die Uhr
www.arjay-games.de

Empfohlen von der Zeitschrift TOMORROW als eine der besten Adressen im Internet !
"Weihnachtsausgabe von TOMORROW für T-Online Kunden"



Ebertplatz 2, 50668 Köln
Fax: 0221-1607179
webmaster@arjay-games.de

Sony Playstation
Nintendo 64
Sega Dreamcast
Game Boy Color
NEO GEO Pocket
DVD Video
Merchandise

Bei Ihrer Bestellung akzeptieren wir auch folgende Kreditkarten
EUROCARD MasterCard VISA

Besuchen Sie auch unseren Laden am Ebertplatz 2 in Köln







Sega Dreamcast

Artikel	Preis
Grundgerät PAL	399,00
Joypad	59,95
Keyboard	59,95
Rumble Pak	49,95
Memory Card VMU	59,95
RGB-Kabel incl. Audio Out	49,95
Lenkrad Racing Grip	129,95
Arcade Joyboard	99,95
Umbau Multinorm	139,95
Umbausatz (5-Pol)	99,95
Berserk	149,95
Bungaioh	149,95
Carrier	169,95
Chu Chu Rocket	99,95
Code Veronica	109,95
Crazy Taxi	99,95
Dead or Alive 2	149,95
Deadly Skies	109,95
Ecco the Dolphin	99,95
ECW Hardcore Wrestling uncut	99,95
Evolution	99,95
F1 World Grand Prix II	99,95
Fighting Force 2	99,95
GTA 2	99,95
Hydro Thunder	69,95
Jeremy McGrath Supercross	99,95
Killer Loop	99,95
King of Fighters 99 Evolution März	149,95
Marvel vs Capcom 2 März	149,95
MSR-Metropolis Street Racer	109,95
MDK 2	99,95
NBA 2K	99,95
NBA Showtime	99,95
NFL Blitz 2000	89,95
Nightmare Creatures II	109,95
Plasma Sword: Star Gladiator 2	99,95
Power Stone	99,95
Rainbow Six	149,95
Rayman 2	99,95
Red Dog	99,95
ReVolt	99,95
Sega Bass Fishing inkl. Angel	189,95
Sega GT Homologation Special	149,95
Shadowman	99,95
Shen Mue Special Edition	189,95
Snow Surfers	89,95
Sonic Adventures	89,95
Soul Calibur	109,95
Soul Reaver: Legacy of Kain	109,95
South Park: Chef´s Luv Shack	99,95
Space Channel 5	99,95
Suzuki Alstare Racing	99,95
Trickstyle	69,95
UEFA Striker	89,95
Virtua Striker V2000.1	99,95
World League Soccer	89,95
Zombie Revenge	99,95



Sony Playstation

Artikel	Preis
Grundgerät PAL	249,00
Joypad Dual Shock	59,95
Memory Card	ab 19,95
RGB-Kabel incl. Audio Out	29,95
GameBuster CDX	99,95
Xploder FX	99,95
Ace Combat 3	99,95
Alien Resurrection	99,95
Armorines Project S.W.A.R.M	99,95
Baldurs Gate	99,95
Beatmania EuroEd. inkl DJ Controller	99,95
Colony Wars: Red Sun	99,95
Disc World Noir	99,95
ECW Hardcore Wrestling uncut	99,95
Ehrgeiz	99,95
Fear Effect	99,95
Fighting Force 2	99,95
Final Fantasy 8	109,95
Galerians	99,95
Grandia	99,95
Gran Turismo 2	99,95
GTA 2	99,95
Int.SuperStarSoccer Evolution	109,95
Int. Track & Field 2	109,95
Legend of Legaia	99,95
Marvel vs Capcom	99,95
Medal of Honor	109,95
Medievel 2	99,95
Metal Gear Solid Ultimate Bundle: inkl. MGS Platinum & VR Missions	89,95
Mission Impossible	99,95
Music 2000	99,95
NBA 2000	99,95
Need for Speed: Porsche	99,95
No Fear Downhill Mountainbike	99,95
Omikron: The Nomad Soul	99,95
Overblood 2	99,95
Pacman World	79,95
Pop´n Music	89,95
Rainbow Six	99,95
Resident Evil 3 NEMESIS uk-uncut	99,95
Resident Evil Gun Survivor uncut	99,95
Rollcage Stage II	99,95
Ronin Blade	99,95
Saga Frontier 2	99,95
Samurai Shodown Warrior´s Rage 3D	109,95
Shadow Madness	89,95
Soul Reaver	79,95
Suikoden 2	99,95
Syphon Filter 2	99,95
Test Drive 6	99,95
Theme Park World	99,95
Tomb Raider 4	99,95
Tony Hawk´s Pro Skater	89,95
Twisted Metal 4	99,95
Urban Chaos	99,95
Vandal Hearts 2	99,95

Nintendo 64

Artikel	Preis
Grundgerät PAL Color Edition	199,00
Joypad versch. Farben	59,95
Rumble Pak	39,95
Memory Card	39,95
Expansion Pak 4MB Nintendo	64,95
Transfer Pak f. GameBoy Spielstände	39,95
Armorines uncut	99,95
Army Men: Sarge´s Heroes	129,95
Battletanks Global Assault	129,95
Castlevania 2: Legacy of Darkness	129,95
Daikatana	119,95
Donkey Kong 64 inkl. ExpansionPak	139,95
Spieleberater Donkey Kong 64	24,95
ECW Hardcore Wrestling uncut	109,95
F1 Racing Championship	129,95
Int. SuperStarSoccer 2000	129,95
Int. Track & Field Summer Games	129,95
Jet Force Gemini	99,95
Mario Party 2	129,95
NBA Live 2000	89,95
Perfect Dark UK April	139,95
Pokemon Snap! Mai	119,95
Pokemon Stadium inkl. Transfer Pak	149,95
Spieleberater Pokemon	24,95
Ridge Racer 64	129,95
Rocket - Robot on Wheels	129,95
Starcraft Mai	129,95
Top Gear Rally 2	129,95
Winback	129,95

Game Boy Color

Artikel	Preis
Grundgerät Color	149,00
GameLink Kabel	19,95
Light Max 2	39,95
Game & Watch Gallery 3	49,95
Ghosts´n Goblins	69,95
Metal Gear Solid	69,95
Pokemon rote Edition	69,95
Pokemon blaue Edition	69,95
Pokemon gelbe Edition Mai	69,95
Pokemon Pinball Mai	69,95
Rayman	79,95
Resident Evil 1	69,95
Wario Land 3	69,95
Spieleberater Pokemon	24,95

Digital Video Disk

Artikel	Preis
13th Warrior	79,95
Blue Streak	69,95
In too deep	69,95
Lake Placid	79,95
Stir of Echoes	69,95
Tarzan Disney	79,95
Corruptor	59,95
Leon (vanDamme)	59,95
Stirb Langsam 3	59,95

NEO GEO Pocket

Artikel	Preis
Grundgerät Color	199,00
Link Kabel	39,95
Neo Turf Masters	99,95
Metal Slug 2nd Mission März	109,95
Gals Fighters	99,95
SNK vs Capcom	109,95
SNK vs Capcom CardFighters Clash	je 99,95
Sonic	99,95

Über 18er Titel, Neuheiten und weitere Artikel geben wir Ihnen gern telefonisch Auskunft...!

Nutzen Sie unseren VORBESTELLSERVICE





0221-1607111

* Versandkostenfrei bestellen

*Wir versenden frachtfrei ab einem Bestellwert von DM 50,-. Darunter berechnen wir DM 5,- Versandkostenanteil. Bei Nachnahmesendungen erheben wir DM 5,80 Nachnahmegebüren. Auf Wunsch versenden wir auch per United Parcel Service (Berechnung erfolgt nach Gewicht). Im Falle der Annahmeverweigerung der von uns gelieferten Ware berechnen wir die entstandenen Versandkosten. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Wir übernehmen keine Haftung für Inkompatibilität. Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen bleiben vorbehalten. Der Umtausch von Software wegen Nichtgefallen ist ausgeschlossen. Defekte Ware wird repariert oder ersetzt. Es gelten unsere allgemeinen Geschäftsbedingungen. Preise in DM. Alle Logos, Screenshots und verwendetes Artwork sind eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Firmen und werden hiermit anerkannt.



DER CYBERMEDIA VERLAG HAT IN DIESEM JAHR EINIGES VOR.

ZU DIESEM ZWECK SUCHEN WIR FÜR UNSERE BEIDEN ZEITSCHRIFTEN MAN!AC UND AUDIO-VISION, JEWEILS MARKTFÜHRER IN IHREM SEGMENT, VERSTÄRKUNG IN VERSCHIEDENEN BEREICHEN. AUSSERDEM PLANEN WIR DEMNÄCHST EINE WEITERE PUBLIKATION, FÜR DIE WIR EBENFALLS PERSONAL REKRUTIEREN.



DAS MEISTVERKAUFTE MULTIFORMAT-VIDEOSPIELEMAGAZIN

IVW 4/99

Redakteur/in

Zur Festanstellung: Dank jahrelanger Spieleleidenschaft kennen Sie sich hervorragend mit Konsolen aus. Sie sind von den Next-Generation-Systemen fasziniert, wissen aber auch das Colecovision in den geschichtlichen Ablauf einzuordnen. **Sie können sich gut ausdrücken**, haben ein sicheres Auftreten, sind dynamisch und kommunikationsfreudig.
Sie beherrschen die englische Sprache und sind technisch versiert. **Als Mitarbeiter der Cybermedia GmbH besuchen Sie wichtige Spielemessen im In- und Ausland** und arbeiten weitgehend selbstständig. **Hundertprozentige Zuverlässigkeit und Belastbarkeit setzen wir voraus.**

Layouter/in

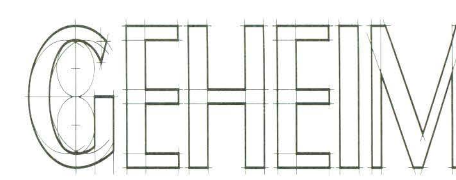
Freiberuflich: Sie gestalten monatlich ein gewisses Kontingent an MAN!AC-Seiten. Dazu ist es zwingend notwendig, dass Sie Quark Xpress und Photoshop im Schlaf bedienen können. **Sie besitzen einen schnellen Mac mit Leonardo-Karte und können auch kurzfristig Aufträge erledigen.**

Producer/Assistenz

Zur Festanstellung: Sie koordinieren verschiedene Arbeiten innerhalb der Redaktionen MAN!AC und *audiovision*, sind das Bindeglied zwischen dem Verlag und seinen Partnern. **Die neue deutsche Rechtschreibung ist Ihnen vertraut, Termintreue und Organisationstalent zählen zu Ihren Stärken.** Idealerweise kennen Sie sich mit Videospielen und/oder Heimkino-Equipment aus und haben Freude an modernen Technik.

Webmaster

Zur Festanstellung: Sie betreuen unsere Internet-Dienste **www.maniac-online.de und www.av-web.de.** Beherrschung der relevanten Programmiersprachen, gute PC-Kenntnisse sowie redaktionelles Interesse wird vorausgesetzt. Begeisterung für Videospiele und/oder Heimkino ist erwünscht. **Bei entsprechender Kompetenz kurzfristiger Aufstieg zum "Abteilungsleiter Online" möglich.**



Leitender Redakteur

Zur Festanstellung: Sie arbeiten seit geraumer Zeit als Redakteur und kennen sich in der Verlagsbranche aus. Erfahrung in einer Videospielredaktion ist nicht unbedingt nötig, aber die Begeisterung für Playstation & Co. muss vorhanden sein. **Sie scheuen sich nicht vor Verantwortung, sind pflichtbewusst und gruppendynamisch.** Ansonsten gelten ähnliche Voraussetzungen wie bei einem Redakteur. **Alle Zuschriften werden streng vertraulich behandelt.**

Producer/Assistenz

Zur Festanstellung: Sie koordinieren verschiedene Arbeiten innerhalb der Redaktionen MAN!AC und *audiovision*, sind das Bindeglied zwischen dem Verlag und seinen Partnern. **Die neue deutsche Rechtschreibung ist Ihnen vertraut, Termintreue und Organisationstalent zählen zu Ihren Stärken.** Idealerweise kennen Sie sich mit Videospielen und/oder Heimkino-Equipment aus und haben Freude an modernen Technik.



DER VERLAG RESIDIERT IN MERING, EINEM BESCHAULICHEN ORT ZWISCHEN AUGSBURG UND MÜNCHEN. WENN SIE DIE BÜROKRATIE VON GROSSVERLAGEN WENIGER SCHÄTZEN UND LIEBER DIREKT EINFLUSS NEHMEN, SICH FÜR HALBWEGS CLEVER, LERNFÄHIG UND BELASTBAR HALTEN, DANN SIND SIE BEI UNS RICHTIG. DAS GEHALT WIRD IHREN FÄHIGKEITEN ENTSPRECHEN.

PROJEKT

KINO ZU HAUSE audiovision

DAS MEISTVERKAUFTE HEIMKINO-MAGAZIN IVW 4/99

3 Redakteure/innen

Zur Festanstellung: Dank jahrelanger Spieleleidenschaft kennen Sie sich hervorragend mit Konsolen aus. Sie sind von den Next-Generation-Systemen fasziniert, wissen aber auch das Colecovision in den geschichtlichen Ablauf einzuordnen. Sie können sich gut ausdrücken, haben ein sicheres Auftreten, sind dynamisch und kommunikationsfreudig. **Sie beherrschen die englische Sprache und sind technisch versiert.** Als Mitarbeiter der Cybermedia GmbH besuchen Sie wichtige Spielemessen im In- und Ausland und arbeiten weitgehend selbstständig. **Hundertprozentige Zuverlässigkeit und Belastbarkeit setzen wir voraus.**

Layouter/in

Freiberuflich: Sie gestalten monatlich ein gewisses Kontingent an Seiten ähnlich der MAN!AC. Dazu ist es zwingend notwendig, dass Sie Quark Xpress und Photoshop im Schlaf bedienen können. **Sie besitzen einen schnellen Mac mit Leonardo-Karte und können auch kurzfristig Aufträge erledigen.**

Leitender Redakteur

Zur Festanstellung: Sie bringen ein fundiertes Fachwissen im Bereich Audio/Video-Elektronik mit und finden sich zügig im *audiovision*-Messlabor zurecht. **Außerdem verstehen Sie es, technische Informationen so zu formulieren, dass sie jemand ohne Elektrotechnik-Studium auch versteht.** Im Optimalfall verfügen Sie bereits über redaktionelle Erfahrung. Sie haben ein sicheres Auftreten, sind dynamisch und kommunikationsfreudig. **Sie koordinieren die Redaktion und plaudern mit den Entscheidungsträgern in der Industrie.** Hundertprozentige Zuverlässigkeit und Belastbarkeit setzen wir voraus.

Webmaster

Zur Festanstellung: Sie betreuen unsere Internet-Dienste **www.maniac-online.de und www.av-web.de.** Beherrschung der relevanten Programmiersprachen, gute PC-Kenntnisse sowie redaktionelles Interesse wird vorausgesetzt. Begeisterung für Videospiele und/oder Heimkino ist erwünscht. **Bei entsprechender Kompetenz kurzfristiger Aufstieg zum "Abteilungsleiter Online" möglich.**

Producer/Assistenz

Zur Festanstellung: Sie koordinieren verschiedene Arbeiten innerhalb der Redaktionen MAN!AC und *audiovision*, sind das Bindeglied zwischen dem Verlag und seinen Partnern. **Die neue deutsche Rechtschreibung ist Ihnen vertraut, Termintreue und Organisationstalent zählen zu Ihren Stärken.** Idealerweise kennen Sie sich mit Videospielen und/oder Heimkino-Equipment aus und haben Freude an modernen Technik.

Ihre Bewerbung mit Lebenslauf, Zeugnissen, Lichtbild und aussagefähigem Probeartikel (bei Redakteuren) schicken Sie bitte an



CYBERMEDIA GMBH
Personalabteilung
Wallberstr. 10 • 86415 Mering

Quo Vadis N64?

Wohin führt die Zukunft von Nintendos 64-Bit-Konsole? Müssen sich Fans nach einer Alternative umschauen oder ist für Spielenachschub in diesem Jahr gesorgt?



Bereits drei Jahre nach dem Deutschlandstart stimmen Brancheninsider den Abgesang aufs N64 an. Nicht ganz zu unrecht: Das Nintendo 64 hat seinen Zenit überschritten – ein Fakt, der auch ohne Sega- oder Sony-Brille auf der Nase erkennbar ist. In den letzten Monaten wurden Modulprojekte wie Ubi Softs Kajak-Renner „Wildwaters" gecancelt, in den Händlerregalen bevorzugt in der N64-Ecke Platz geschaffen für die dritte Kraft im Konsolengeschäft – Segas Dreamcast. Selbst N64-Topprodukte wie „Rayman 2" verkaufen sich unter den sowieso schon moderaten Erwartungen. Vor allem die immense Marketing-Power von Sony, aber auch hohe Spielepreise und der wiedererstarkte Konkurrent Sega machen der Nintendo-Konsole zu schaffen.
Heißt es also bald: 'Adios N64'? Mit Sicherheit nicht! Auch wenn viele Hersteller dem N64 den Rücken kehren, ist die Unterstützung von Nintendo und Rare sowie den wichtigsten Drittanbietern Konami und Acclaim präsent. Für die nächsten zwölf Monate ist logischerweise keine Spieleschwemme zu erwarten; doch wen stört's, wenn durchschnittliche Projekte eingestampft und nur zugkräftige Highlights veröffentlicht werden.
Eine Perle der nächsten Monate ist zweifelsohne „Perfect Dark". Eine Veröffentlichung von Rares Ego-Shooter in Deutschland stand wegen Indizierungsgefahr lange auf der Kippe. Leider fiel auf der Spielwarenmesse in Nürnberg die Entscheidung zu Ungunsten deutscher N64-Fans, die sehnlichst auf einen Nachfolger des beeindruckenden 3D-Abenteuers warten. Wollt Ihr Euch den Agententhriller trotzdem nicht entgehen lassen, müsst Ihr auf Importe Eures Fachhändlers hoffen oder selbst im

Schon Teil 1 der Mischung aus Brett- und Videospiel machte eine Menge Spaß, bei "Mario Party 2" wird das Angebot an Minispielen kräftig aufgestockt.



So einen Starttitel wünscht man sich für jede Konsole: "Super Mario 64" begeisterte die Massen.

UNVERGESSLICHE HÖHEPUNKTE DER N64-VERGANGENHEIT

PROJECT HISTORY

Das N64 nähert sich dem Rentenalter – Zeit für einen Rückblick auf dreieinhalb Jahre 64-Bit: Nach einer Phase vollmundiger Ankündigungen und frustrierender Terminprobleme meldete sich Nintendo 1996 mit einem Paukenschlag zurück. Super Mario 64 war nicht nur der erhofft hochkarätige N64-Starttitel, sondern in den Augen vieler Experten das bis dato beste Videospiel der Welt. Shigeru Miyamoto schuf ein Meisterwerk – spielerisch genial, optisch faszinierend. Auch weitere N64-Meilensteine kamen größtenteils von Nintendo selbst: Das revolutionäre Jetski-Spektakel "Wave Race 64" steht dem aktuellen "Ridge Racer 64" in nichts nach, die Space-Opera "Lylat Wars" staubte wie Rares fantastisches Gag-Jump'n'Run "Banjo-Kazooie" sogar eine 90er-Wertung ab. Bis zum nächsten Nintendo-eigenen Highlight dauerte es danach einige Zeit, doch wie bei „Super Mario 64" lohnte sich auch bei der Abenteuer-Sensation "Legend of Zelda – Ocarina of Time" das lange Warten. Meister Miyamoto bewies einmal mehr, wie man einen 2D-Klassiker in ein zeitgemäßes 3D-Gewand kleidet, ohne den Spielspaß zu schmälern – ein fast perfektes Videospiel-Ereignis. Mit Hilfe des RAM-Paks machte Nintendo auch aus der Neuauflage des schönsten Super-Nintendo-Spiels, „Donkey Kong Country", das schönste N64-Spiel – "Donkey Kong 64".
Bei den Drittanbietern taten sich besonders Konami mit dem genial spielbaren Fußball-Kracher "ISS 64" und "Turok"-Erfinder Acclaim als Hitlieferanten hervor. Insgesamt war das N64 Software-Angebot quantitativ dem der Playstation unterlegen, hält aber in einigen Genres unangefochten den Titel „Bestes Spiel aller Zeiten". Das Nintendo 64 wird wohl als Konsole mit ärgerlichen technischen Schwächen (mäßiges Bildsignal, teure und speicherplatzarme Modultechnik), aber vereinzelt grandioser Software in die Geschichte eingehen.



Ebenfalls im ersten Jahr zeigte Nintendo mit "Wave Race 64", wie man Wasser realistisch darstellt.

Noch immer das beste Fußball-Spiel auf Konsole: Konamis "International Superstar Soccer 98"



Ende '98 ließ "Zelda 64" den N64-Absatz nach oben schnellen

1984 Veröffentlichung des Nintendo Entertainment Systems (NES) in Japan

1986 Das NES erscheint in Deutschland

1989 In Japan wird der Game Boy veröffentlicht

1990 In Japan kommt das Super Nintendo auf den Markt

1990 Game-Boy-Release in Deutschland

europäischen Ausland kaufen. Im Zeitalter des Internets kein Ding der Unmöglichkeit.
Auch Konami ist als fleißiger Software-Lieferant fürs N64 bekannt und beglückt in diesem Jahr vor allem Sportfans. Freunde des runden Leders dürfen sich auf eine Fortführung der grandiosen „ISS"-Serie freuen. „ISS 2000" hat noch keinen endgültigen Namen, da Konami auf der Suche nach einer zugkräftigen Lizenz ist. Im Gegensatz zur japanischen Version genießen europäische N64-Fans „ISS" erstmals in hoher Auflösung. Gepaart mit der gewohnt perfekten Spielbarkeit und einem innovativen Karriere-Modus erwartet Euch schon in Kürze ein Fußballkracher allerhöchster Güte. Ebenfalls sportlich geht's bei „Int. Track & Field Summer Games" zu. 13 Highre-Disziplinen versetzen Euch in Olympia-Stimmung – ladet schon mal die Kumpels ein!
Mit den „Turok"- „NFL Quarterback"- und „NHL Breakaway"-Serien ist Acclaim einer der wichtigsten N64-Entwickler. In diesem Jahr fahren die US-Boys Ihr N64-Engagement etwas zurück, setzen aber weiterhin auf die populären Namen. So werden die genannten Sportserien ebenso fortgeführt wie die "Turok"-Reihe. "Turok 3" stellt Euch erstmals vor die Wahl zweier Hauptcharaktere; mehr als 25 versteckte Features sollen Euch zum



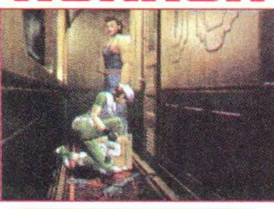
Pokémania – nun auch auf dem N64: Mit "Pokémon Stadium" erweckt Ihr Eure Game-Boy-Monster auf der Heimkonsole zum Leben.




Immer schön freundlich! Mit "Pokémon Snap" geht Ihr auf Foto-Safari in der Welt von Pikachu & Co. Ab April endlich in Deutschland.



EXKLUSIV-HORROR FÜRS N64

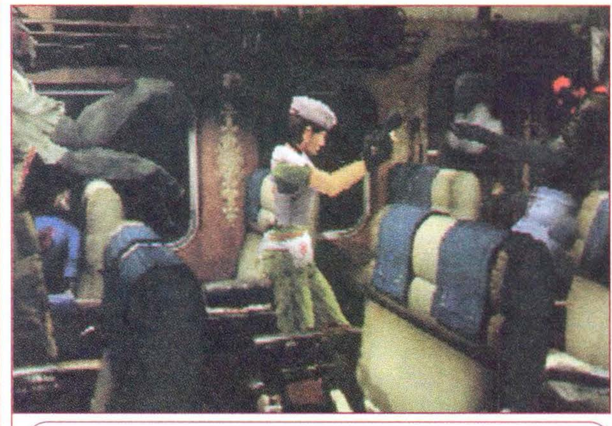


Hello again! "RE"-Veteranen erinnern sich an Rebecca Chambers aus Episode 1

Lange Zeit blickten Horror-Begeisterte N64-Fans neidvoll auf die bis vor kurzem Playstation-exklusive „Resident Evil"-Serie. Nachdem nun eine originalgetreue Modul-Umsetzung des indizierten zweiten Teils erschien, kündigt Capcom sogar ein Kapitel ausschließlich fürs N64 an. Wie es der Titel andeutet, ist „Resident Evil Zero" zeitlich vor dem ersten Teil der Survival-Horrorserie angesiedelt. Ihr schlüpft in die Rolle der zierlichen Rebecca Chambers – „RE"-Veteranen kennen sie bereits aus Teil 1. Als neugierige Jung-Polizistin erforscht Ihr die Hintergründe, die zum allseits bekannten Zombie-Schrecken geführt haben. Ihr erfahrt mehr über die Machenschaften der Umbrella Corporation und was aus dem S.T.A.R.S.-Alpha-Team geworden ist, das zu Beginn von „Resident Evil" spurlos verschwand. Weitere Details waren Capcom noch nicht zu entlocken, dafür gibt's bereits einige feine Bilder.



Leider ist noch nicht bekannt, wann "Resident Evil Zero" hierzulande erscheint.



Das N64-exklusive "Resident Evil Zero" wird dank Expansion-Pak-Unterstützung in Highres-Auflösung erstrahlen

1992 Das Super Nintendo wird in Deutschland veröffentlicht

1995 Der Virtual Boy erscheint in Japan

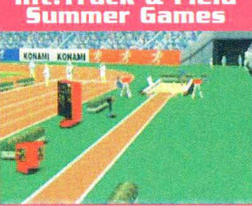
1996 In Japan erscheint das Nintendo 64

1997 Das N64 kommt in Deutschland auf den Markt.

1998 Der Game Boy Color erscheint fast zeitgleich in Japan und Deutschland

2000 Geplante Dolphin-Veröffentlichung weltweit

ZEHN N64-HIGHLIGHTS FÜR DAS

TITEL	Pokémon Snap	Pokémon Stadium	ISS 2000	Int.Track & Field Summer Games	Starcraft
					
HERSTELLER	Nintendo	Nintendo	Konami	Konami	Nintendo
TERMIN	2. Quartal	2. Quartal	2. Quartal	2. Quartal	2. Quartal
EINSCHÄTZUNG	Foto-Session in der Pokémon-Welt: Spielkonzept und Schnittstelle zum Game Boy. Besonders interessant für Pokémon-Fans und angehende Fotografen.	Schickt Eure Pokémon gegen die Eures Kumpels in den Kampf – auf dem N64 in 32.000 Farben. In Japan ein Hit, auch hierzulande dürften Pokemaniacs darauf abfahren.	Der beste Konsolen-Kick wird noch besser: Wir erwarten die gewohnt perfekte Spielbarkeit, schönere Highres-Optik und einen neuartigen Karriere-Modus.	Sydney 2000 rückt näher und Konami hat für Sportbegeisterte ein weiteres Highlight in petto. Bei simpler Steuerung und 13 Disziplinen ist Mehrspielerspaß garantiert.	Neue Munition für Echtzeitgeneräle: Eines der besten PC-Strategiespiele findet den Weg aufs N64 – drei Rassen, 60 Missionen und Zweispieler-Modus versprechen wochenlangen Spielspaß.

erneuten Durchspielen motivieren. Die Handlung, die noch ausführlicher erzählt wird als beim pompösen zweiten Teil, könnt Ihr diesmal sogar beeinflussen. Während das N64-Geschäft nicht nur in Deutschland schleppend lief, war der Umsatzbringer der vergangenen zwei Jahre Pokémon. Die roten und blauen Game-Boy-Module spülten nicht nur Million über Million in Nintendos Kasse, sondern brachten Big N wieder ins Gespräch. Egal ob 'Spiegel' oder 'Time Magazine' – kaum eine Zeitschrift, die die Pokémons nicht näher beleuchtete. Beste Voraussetzungen also, mit Pokémon auch dem N64-Verkauf nochmal einen Schub zu verleihen. Gleich zwei Spiele um Pikachu & Co. erscheinen in diesem Jahr in Deutschland – mit dem Transfer-Pak finden Eure Pokémons den Weg auf den heimischen Fernseher. Erfahrene Sammler schicken ihre Monsterchen in das „Pokémon Stadium" und erfreuen sich an effektvollen Kämpfen. In „Pokémon Snap" dagegen greift Ihr zum virtuellen Fotoapparat, knipst Pokémon in freier Wildbahn und stellt mit den schönsten Schnappschüssen ein Fotoalbum zusammen. Keine Frage: Pokémon wird auch hierzulande den N64-Verkauf ankurbeln. Unklar ist, ob Nintendo darüberhinaus durch eine Preissenkung den Absatz forciert. Eine offizielle Verbilligung des N64 erwarten wir nicht, sehr wohl aber fallende Preise




Kurz vor Redaktionsschluß trafen die ersten Bilder zu "Turok 3" bei uns ein. Erscheinen wird der Ego-Shooter voraussichtlich im September.





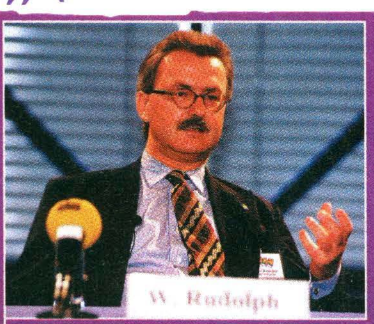
Dank des immensen Erfolges der Playstation-Version erscheint "Tony Hawks's Skateboarding" in Kürze auch für Dreamcast und Nintendo 64

MAN!AC-PROGNOSE

So sehen wir die Zukunft des N64

1. In diesem Jahr erscheinen etliche Perlen fürs N64
2. Pokémon wird nicht zuletzt dem N64-Verkauf einen Schub geben
3. Preise für Hardware und Spiele werden in der zweiten Jahreshälfte nochmals dezent fallen
4. Kaum ein Entwickler nimmt noch neue N64-Projekte in Angriff (inklusive Nintendo & Rare)
5. Im Jahr 2001 spielt das N64 in Deutschland praktisch keine Rolle mehr

„QUALITÄTSSOFTWARE FÜR ALLE ALTERSGRUPPEN"



Werner Rudolph glaubt fest an eine Dolphin-Veröffentlichung in diesem Jahr

MAN!AC unterhielt sich mit Marketing Manager Werner Rudolph über die Zukunftspläne von Nintendo.

Herr Rudolph, wie hoch sind die aktuellen Absatzzahlen für das N64 in Deutschland?

WERNER RUDOLPH: Hierzulande wurden bis heute 1,3 Millionen Konsolen und 4,5 Millionen Spielmodule verkauft.

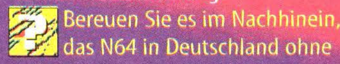
Wie viele N64-Titel erscheinen noch in Deutschland?

RUDOLPH: In diesem Jahr können sich die Spieler auf mindestens zehn Nintendo-eigene Titel freuen *(siehe Kasten, Anm. d. Red.)*. Unsere Lizenznehmer werden mit ca. 35 Spielen bis Ende des Jahres ebenfalls für reichlich Softwarenachschub sorgen. Beispiele wie „Winback", „Daikatana" und „Resident Evil 64" zeigen, dass für alle Altersgruppen Top-Qualitätssoftware geboten wird.

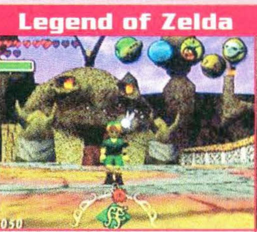
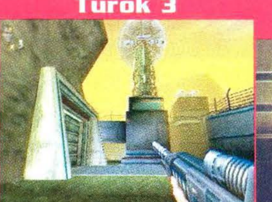
Einige Händlerketten in Europa wollen das N64 fast vollständig aus dem Programm nehmen? Sind das Ausnahmeerscheinungen oder ist ein Trend zu erkennen?

RUDOLPH: Ein guter Anbieter von Videospielen wird auch in nächster Zukunft nicht ohne das N64 in seinem Sortiment auskommen. Daher handelt es sich bei dieser, übrigens noch nicht endgültigen Entscheidung einzelner Handelshäuser, eindeutig um eine Ausnahmeerscheinung.

Bereuen Sie es im Nachhinein, das N64 in Deutschland ohne



JAHR 2000

Tony Hawk's Skateboarding	Legend of Zelda	Turok 3	Resident Evil Zero	Banjo Tooie
				
Activision	Nintendo	Acclaim	Capcom	Rare/Nintendo
2. Quartal	4. Quartal	3. Quartal	evtl. 4. Quartal	4. Quartal
Einer der Überraschungserfolge des vergangenen Playstation-Jahres findet den Weg aufs N64: Lenkt den weltbesten Skateboard-Profi ungemein realistisch über Halfpipes und Rails.	Der Vorgänger war der Hardwareseller schlechthin, „The Continuing Saga" sollte den 64DD-Verkauf pushen. Jetzt erscheint's doch auf Modul – N64-Fans mit Ram-PAK erwartet ein weiteres Miyamoto-Meisterwerk.	Das Abschiedsgeschenk einer der wichtigsten Spielelieferanten fürs N64. Der Reptilien-Killer kehrt zurück – Acclaim verspricht eine konstant hohe Bildrate.	Im Gegensatz zum indizierten zweiten Teil ist die „Zero"-Folge N64-exklusiv und spielt vor allen anderen Kapiteln. Als Rebecca Chambers erfahrt Ihr u.a., was aus dem ersten S.T.A.R.S.-Team wurde.	Der Nachfolger zu „Banjo Kazooie" dürfte ein optischer (Echtzeit-Lichteffekte), akustischer (Dolby Sourround) und spielerischer (neue Minispiele und getrennt steuerbares Helden-Duo) Genuss werden.

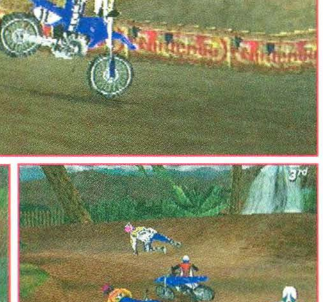




"Legend of Zelda – The Continuing Story" (ehemals "Zelda Gaiden"), so der Arbeitstitel, erscheint voraussichtlich Ende des Jahres wird im Gegensatz zum Vorgänger das Expansion Pak unterstützen.

durch Ausverkäufe, wenn Händler im zweiten Halbjahr Platz schaffen für die Playstation 2.
Ihr seht also: Für fast jeden (Genre)-Geschmack ist etwas dabei. Noch gibt es keinen Grund, seinem N64 ein Ruhebett auf dem staubigen Dachboden herzurichten. Wisst Ihr die besonderen Videospiele zu schätzen, werdet Ihr auch in diesem Jahr Eure helle Freude an Nintendos 64-Bit-Maschine haben. Im nächsten Jahr dürfte allerdings selbst der Spielenachschub von Nintendo bzw. Rare rapide nachlassen – dann wird's Zeit für einen N64-Nachfolger. Ob Dolphin, wie angekündigt, noch dieses Jahr in Deutschland erscheint, halten wir allerdings für mehr als fraglich. Mehr darüber in einer der nächsten Ausgaben, wenn wir die Dolphin-Technik beäugen. *ts*





Auf der Nürnberger Spielwarenmesse bereits spielbar: Nintendos "Excitebike 64".

64 DD INKLUSIVE MODEM

MIT DEM N64 INS INTERNET



Luxus-Zubehör für Freaks: Das 64DD kostet umgerechnet 600 Mark

Bereits vor Veröffentlichung des N64 in Japan 1996 wurde es von Nintendo angekündigt: Das 64DD. Jetzt endlich hat BigNs Wechselplattenlaufwerk das Licht der Welt erblickt. Für umgerechnet knapp 600 Mark erwerben japanische N64-Besitzer neben dem Laufwerk und einem 64DD-Medium ein Expansion Pak sowie ein Modem, das in den Modulport des N64 eingeführt wird. Allerdings leiden Online-Interessierte 64DD-Käufer unter den gleichen Startschwierigkeiten wie ihre Dreamcast-Kollegen: Spielen übers Internet ist im Gegensatz zu E-Mail und Websurfen noch nicht möglich. Bisher erhältliche Spiele machen vor allem von der partiellen Beschreibbarkeit des 64DD-Mediums Gebrauch. In „Mario Artist: Paint" zum Beispiel zeichnet und coloriert Ihr Bilder und speichert sie auf bis zu 38 Megabyte wiederbeschreibbarem Bereich. In „Sim City 64" bastelt Ihr riesige Städte und wagt einen Echtzeit-Marsch durch Eure Metropole. Noch ist das Softwareangebot klein – dass sich das ändert, bezweifeln wir. Außer Nintendo sowie deren Partnerfirmen Randnet und Seta entwickelt niemand fürs 64DD. Zusätzlich dürfte der hohe Hardwarepreis dafür sorgen, dass selbst die technikbegeisterten Japaner dem 64DD nur wenig Interesse entgegenbringen – schließlich erscheint schon in diesen Tagen die Playstation 2 im Land des Lächelns. Das 64DD wird aller Wahrscheinlichkeit nach nicht außerhalb Japans veröffentlicht und ist als erster Versuch Nintendos zu werten, dem Online-Trend zu folgen.

hochwertiges RGB-Kabel auf den Markt gebracht zu haben?
RUDOLPH: Bis heute ist die Marktdurchdringung von RGB-tauglichen Monitoren oder Fernsehern in Deutschland nicht sehr hoch. Das bestmögliche Bildsignal ist demnach für einen Großteil der Spieler nicht nutzbar und bis heute kein Kaufargument gewesen. Aus diesem Grund kann keine der aktuellen Konsolen in der Grundausstattung über RGB angeschlossen werden. Mit dem Stereo/AV-Anschluss, der bei Nintendo übrigens allen Hardware-Packungen beiliegt, und der Möglichkeit, das S-Video-Signal zu nutzen, bieten wir auch den grafikbegeisterten Spielern optimale Anschlussmöglichkeiten an den heimischen TV im Wohnzimmer.

Werden Sie den angepeilten Veröffentlichungstermin für Dolphin halten können?
RUDOLPH: Aus heutiger Sicht gehen wir weiterhin von einem weltweiten Realease der neue Konsolen im Jahr 2000 aus.

Wieso wird sich Dolphin ihrer Meinung nach gegen Dreamcast und Playstation 2 durchsetzen?
RUDOLPH: Alleine die technischen Daten sprechen für sich – 400 Mhz 'Gekko'-Hauptprozessor, Einsatz von Kupfertechnologie, ArtX Grafikchip und Kooperationen mit einigen der erfolgreichsten Unternehmen der Welt – IBM und Matsushita – werden das Projekt Dolphin zum Erfolg führen. Dazu kommt eine Preispolitik, die sich klar am Massenmarkt orientiert und keine überteuerten Einstiegskosten für den Konsumenten bedeuten. Natürlich wird die Nintendo-Software ein weiterer Garant für den Erfolg sein – eine große Zahl von Top-Qualitätsprodukten schon zum Release, 3D-Spielekonzepte, die bis heute kein anderer Anbieter vorweisen kann und jede Menge Lizenznehmer, die dieses Projekt unterstützen werden.

10 Jahre Theo Kranz Versand

Theo KRANZ VERSAND UND LADEN

Laden: Theo KRANZ GAMES, Juliuspromenade 11, 97070 Würzburg

nur Laden - kein Versand: dynatex, Brückstrasse 42-44, Im Brückcenter, 44135 Dortmund

Versand: Theo KRANZ VERSAND, Juliuspromenade 11, 97070 Würzburg

Der Versandspezialist: Ausgezeichnet zum besten Video- und Computerspiel-Spezial-Versandhändler auf der E3N-Messe 1997 in Nürnberg

0931-354522 ODER 0180-5211844

INTERNET: HTTP://WWW.TKGAMES.DE

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT! FAX: 0931-571602

Dreamcast

Artikel	Preis
Dreamcast (ohne Skonto!!!)	399,-
Controller orig.	59,95
Dreamcast-Stick orig.	94,95
Keyboard orig.	59,95
Vibration Pack orig.	49,95
VMU-Card orig.	59,95
Racing CP (Lenkrad) orig.	124,95
Pistole Dreamblaster	74,95
Scart-Kabel orig.	49,95
Blue Stinger	94,95
Crazy Taxi	89,95
Deadly Skies	89,95
Dragon's Blood (März)	89,95



Virtua Striker 2 (DC) 99,95



Soul Calibur (DC) 89,95

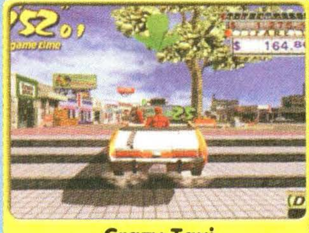


NBA 2K (DC) 94,95

Zombie Revenge (DC) 89,95

PORTOFREI

Dreamcast



Crazy Taxi (DC) 89,95

Artikel	Preis
ECW Hardcore Revolut.(März)	89,95
Evolution	84,95
Fighting Force 2	89,95
F1 Racing Championship (Mai)	89,95
F1 World Grand Prix	99,95
Get Bass inkl. Controller	169,95

Dreamcast

Artikel	Preis
Heroes o.Might & Magic 3(Mä.)	89,95
House of Dead 2	89,95
Legacy of Kain: Soul Reaver	89,95
Marvel vs. Capcom	89,95
MDK 2 (März)	99,95
NBA Y2K	94,95
NFL Quarterb.Cl.2000	89,95
Power Stone	89,95
Rayman 2 (März)	89,95
Ready 2 Rumble Boxing	99,95
Resident Evil: Code Veron.(Apr)	99,95
Sega Rally 2	99,95
Shadowman	89,95
Slave Zero	99,95
Sonic Adventures	89,95
Soul Calibur	89,95
Star Wars Ep. 1 Racer (April)	89,95
Streetfighter Alpha 3	89,95
Suzuki Alstare Racer	89,95
Tomb Raider 4 (März)	89,95
Toy Story 2 (März)	89,95

Dreamcast

Artikel	Preis
UEFA Striker	99,95
Vigilante 8 2nd Off.	94,95
Virtua Fighter 3 tb	89,95
Virtua Striker 2	89,95
Wild Metal Country	89,95
Zombie Revenge	89,95



L. of K.: Soul Reaver (DC) 89,95



Tomb Raider 4 (DC) 89,95

Rayman 2 (DC) 89,95

WWF Attitude (DC) 49,95

UNSERE ZUSÄTZLICHE "SEGA" BESTELL-HOTLINE:

0931 35 45 223

NINTENDO 64

Artikel	Preis
Nintendo 64 Color Edition	199,-
N64 Donkey Kong Pak	299,-
Control Pad orig. clear purple	54,95
Mem. Card orig. 0,25 M	34,95
Mem. Card 1 M linear Blaze	29,95
Expansion Pak - Blaze	49,95
Equalizer - Mogelmodul	59,95
XPloder	99,95
Rumble Pak original	34,95
Rumble Pak LX4 Tremor	29,95
Rumble Pak LX4 Tr.+1M	49,95
Transfer Pak orig.	29,95
Armorines in Pr.Sw. (dt.)	89,95
Armorines in Pr.Sw. (engl.)	89,95
Army Men-Sarge's Heroes	99,95
Battle Zone 64	109,95
Castlevania: Leg. of Darkness	109,95
Daikatana (März)	109,95
Donkey Kong 64 (+Speicher)	129,95
Earthworm Jim 3D	89,95
ECW Hardcore Revolut.(März)	99,95
F1 Racing Championship(April)	109,95

NINTENDO 64 Jubiläums-SONDERANGEBOTE

NUR SOLANGE VORRAT REICHT!

Artikel	Preis
Aero Gauge	29,95
Body Harvest	49,95
Bomberman Hero	49,95
Chalies Blasts Territory	49,95
Dark Rift	29,95
F-Zero X	59,95
Forsaken	39,95
G.A.S.P.	29,95
Hexen	19,95
Iggy's Reckin' Balls	39,95
Madden 64	29,95
NBA Jam '99	29,95
NBA Pro '99	49,95
The New Tetris	74,95
NFL Quarterback Club'99	29,95
NHL Pro '99	49,95
Penny Racers	49,95
Premier Manager 64	39,95
Racing Simulation 2	49,95
Rakuga Kids	29,95
Silicon Valley	39,95
Tonic Trouble	79,95
Turok 2 - engl. PAL	39,95
V-Rally	39,95
Waialae C.C. True Golf	49,95

Achtung: Die Artikel aus diesem Kasten werden bei „portofreier Lieferung ab 3 Artikel" sowie „portofreier Nachlieferung" nicht berücksichtigt!

NINTENDO 64

inkl. Transfer Pack orig.



Ruff & Tumble (N64) 109,95

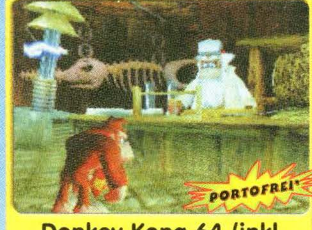
Pokémon Stadium (dt.) (N64) 139,95

Daikatana (N64) 109,95

Rayman 2 (N64) 119,95

PORTOFREI

Artikel	Preis
Gex 3: Deep Cover Gecko	119,95
Grand Theft Auto	99,95
Int. T&F: Summer Games(Apr)	109,95
Jeremy McGrath Supercross 2	89,95
Jet Force Gemini	109,95
Mario Party	89,95
NBA Live 2000	99,95
Nuclear Strike	109,95
Operation Winback (April)	99,95
Paperboy 3D (März)	109,95
„Secret" (P...... D...) (Mai)	109,95
Pokémon Stadium+Tra.P.(Apr)	139,95



PORTOFREI

Donkey Kong 64 (inkl. Speichererw.)(N64) 129,95

PLAYERS CHOICE

Artikel	Preis
F1 World Grand Prix	64,95
Lylat Wars	64,95
Mario Kart 64	64,95
Snowboard Kids	64,95
Wave Race 64	64,95

NINTENDO 64

Artikel	Preis
Rainbow Six	99,95
Rayman 2	119,95
Ready 2 Rumble Boxing	109,95
Ridge Racer 64 (April)	109,95
Ruff & Tumble	109,95
Shadowman	89,95
South Park Rally	89,95
Star Wars Ep. 1: Racer	99,95
Supercross 2000	99,95
Super Smash Bros.	89,95
Tony Hawk's Skateboard.(Mrz)	89,95
Top Gear Rally 2	109,95
Toy Story 2	89,95
Turok Legenden d. verl. Landes	89,95
Turok Rage Wars (engl.)	99,95
Vigilante 8 2nd Offense	89,95
WCW Mayhem	99,95
Wrestlemania 2000	114,95



Int. T&F Summer Games (N64) 109,95

Ridge Racer 64 (N64) 109,95

Castlevania 2: Leg.of Darkn.(N64) 109,95

ECW Hardcore Rev. (N64) 99,95

GAME BOY Jubiläums-SONDERANGEBOTE

NUR SOLANGE VORRAT REICHT!

Artikel	Preis
Bust A Move 2	29,95
Gargoyles Quest	34,95
Oddworld: Abe's Abent.	34,95
On the Tiles	34,95
Spirou	34,95
Superman	29,95
Tamagotchi	29,95
Top G. Rally (Rmbl) COLOR	59,95

Achtung: Die Artikel aus diesem Kasten werden bei „portofreier Lieferung ab 3 Artikel" sowie „portofreier Nachlieferung" nicht berücksichtigt!

GAME BOY COLOR

Artikel	Preis
GameBoy Color	139,95
Linkkabel univers.	19,95
Armorines in Pr.Sw.	59,95
Army Men	59,95
Dragon Quest Monster	64,95
ECW Hardcore	64,95
FIFA 2000	64,95
Game & Watch Gallery 3 (Apr)	44,95
Gex 3: Deep Cover Gecko	64,95
Int. Track & Field	64,95
Janosch - das grosse...	59,95
Konami Winter Games	64,95
Mask of Zorro (März)	59,95
Mission Impossible	64,95
NHL 2000	64,95
Oddworld: Abe's Exoddus	64,95
Pumuckl + B. Maja Case (SVR)	59,95
Rainbow Six	64,95
Rayman	64,95
Ready 2 Rumble Boxing	64,95
Resident Evil (März)	59,95
Star Wars Racer (Rumble)	64,95
Street Fighter Alpha	54,95
TOCA Touring Car	64,95
Tomb Raider (März)	64,95
Top Gear Rally 2	59,95
Worms Armageddon	59,95
Wrestlemania 2000	64,95

Pokémon

Artikel	Preis
Pokèmon - blaue Edition	64,95
Pokèmon - rote Edition	64,95
Pokèm. Pikachu Ped-o-Meter	44,95
Spieleberater Pokèmon	24,95
Sammelkarten: Theme Decks	21,95
Booster . 6,95 Starter Set	21,95
Pikachu Plüschfigur gross	29,95
Pokémon Plüschfigur klein	19,95





Sammelkarten und Plüschfigurenwerden bei „portofreier Lieferung ab 3 Artikel" sowie „portofreier Nachlieferung" nicht berücksichtigt!

UNSERE ZUSÄTZLICHE "NINTENDO" BESTELL-HOTLINE:

0931 35 45 235

KOSTENLOS - KOSTENLOS - KOSTENLOS - KOSTENLOS

Fordern Sie unser kostenloses Versandmagazin an:

- durch Einsenden dieses Coupons - oder
- per Einsendung eines mit 3,- DM frankierten und adressierten Rückumschlag - oder
- Sie einfach per E-Mail an info@tkgames.de

10 Jahre Theo Kranz Versand

Zubehörführer 2000 Traumwerkzeug

Wissen zum Sammeln

SYSTEM	AUSGABE
Playstation	2/2000
Nintendo 64	3/2000
Dreamcast	4/2000
Universal-Zubehör	in Kürze

Die Regale sind voll, doch welches Zubehör braucht Ihr wirklich? Wir zeigen Euch, mit welcher Dreamcast-Peripherie Ihr definitiv keinen Albtraum erlebt.

FÜR DEN GELEGENHEITSSPIELER

Vibrations-Pack

MAN!AC-EMPFEHLUNG: Motion Pak
HERSTELLER: Interact
ZIRKA-PREIS: 30 Mark
FAZIT: Ein Vibration-Pak sorgt für ein besonders intensives Spielerlebnis. Interacts Motion Pak kostet 20 Mark weniger als die gleichwertige Konkurrenz.

Tastatur

MAN!AC-EMPFEHLUNG: Keyboard
HERSTELLER: Sega
ZIRKA-PREIS: 60 Mark
FAZIT: Noch gibt's keine Tastatur eines Fremdherstellers, weshalb Internet-Freaks nicht um den Kauf des teuren Sega-Keyboards herum kommen.



Joypad-Verlängerung

MAN!AC-EMPFEHLUNG: diverse
HERSTELLER: diverse
ZIRKA-PREIS: 25 Mark
FAZIT: Anstatt den Fernseher durch die Gegend tragen, lieber nach einem längeren Kabel fragen. Die meisten Verlängerungskabel sind zwei Meter lang.



Speicherkarte

MAN!AC-EMPFEHLUNG: Visual Memory
HERSTELLER: Sega
ZIRKA-PREIS: 60 Mark
FAZIT: 200 Speicherblöcke für Eure Spielstände. Interacts Memory Pak kostet nur die Hälfte, lässt aber ein Display vermissen.



RGB-Kabel

MAN!AC-EMPFEHLUNG: Scart Cable
HERSTELLER: Sega
ZIRKA-PREIS: 50 Mark
FAZIT: Liefert ein deutlich besseres Bild als das dem Dreamcast beiliegende Antennenkabel und sticht auch die Scart-Kabel der Konkurrenz aus.

Zusatz-Controller

MAN!AC-EMPFEHLUNG: Dream Pad
HERSTELLER: Mad Catz
ZIRKA-PREIS: 60 Mark
FAZIT: Die beste Alternative zum ähnlich geformten Sega-Controller. Rutschfest durch teilweisen Gummiüberzug, mit präzisem Analogstick und fingerfreundlichem Digi-Kreuz.

FÜR DEN PROFI

Lenkrad

MAN!AC-EMPFEHLUNG: V3 FX Racing Wheel
HERSTELLER: Interact
ZIRKA-PREIS: 140 Mark
FAZIT: Die Formel 1 kann kommen! Ein Lenkrad treibt den Rennspielspaß in ungeahnte Höhen, die Interact-Variante bietet erstklassige Qualität zu einem annehmbaren Preis.





Lichtpistole

MAN!AC-EMPFEHLUNG: Dream Blaster
HERSTELLER: Mad Catz
ZIRKA-PREIS: 80 Mark
FAZIT: Etwas leichter als die Sega-Gun und mit Autofeuer sowie Autofeuer/Reload-Modi – perfekt geeignet für „House of the Dead 2".

Arcade-Joystick

MAN!AC-EMPFEHLUNG: Arcade Stick
HERSTELLER: Sega
ZIRKA-PREIS: 100 Mark
FAZIT: Prügel-Fans und Spielhallengänger werden Segas Arcade-Stick zu schätzen wissen. Einzig der hohe Preis ist ärgerlich.

Tasche

MAN!AC-EMPFEHLUNG: Pro Carry Case Dreamcast
HERSTELLER: Blaze
ZIRKA-PREIS: 80 Mark
FAZIT: Dreamcast macht mobil. Stabiler Hartgummi-Koffer mit Platz für Konsole, Kabel, Controller, VM, Vibration-Pak und vier Spiele.





FÜR DEN FREAK

Angel-Controller

MAN!AC-EMPFEHLUNG: Fishing Controller
HERSTELLER: Sega
ZIRKA-PREIS: 200 Mark
FAZIT: Segas gelungener Angel-Controller ist momentan nur im Bundle mit „Sega Bass Fishing", dem bisher einzigen Angelspiel für Dreamcast erhältlich.

VGA-Kabel

MAN!AC-EMPFEHLUNG: VGA-Kabel
ANBIETER: Wolfsoft
ZIRKA-PREIS: 80 Mark
FAZIT: Via VGA-Kabel am Computer-Monitor angeschlossen, entlockt Ihr dem Dreamcast das beste Bild – gestochen scharf und mit extrem kräftigen Farben. Vorsicht – funktioniert nicht bei allen Spielen!

Playstation-Adapter

MAN!AC-EMPFEHLUNG: Total Control
HERSTELLER: EMS
ZIRKA-PREIS: 60 Mark
FAZIT: Mit dem 'Total Control' benutzt Ihr einen Playstation-Controller am Dreamcast. Sogar die Rumble-Funktion wird unterstützt, allerdings funktioniert's nicht mit allen Spielen.

SO WERTEN DIE EXPERTEN



"200.000 Mark? Kann ich mit Karte zahlen?"

Von Aliens entführt, untersucht, für unbrauchbar befunden und mit einer Visa-Karte ohne Limit nach Hause geschickt. Was fangen die MAN!ACs damit an?

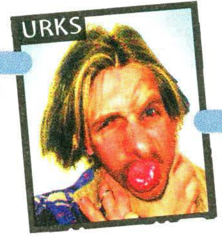
Begehrt, aber selten: Nur herausragende Titel mit einer Spielspaß-Wertung von 85% und mehr erhalten das Prädikat mit unserem strahlenden Maskottchen – dem Hardguy.



MARTIN SPIELT:
1. Chip's Challenge – Atari Lynx
2. Rayman 2 – Dreamcast
3. Gran Turismo 2 – Playstation

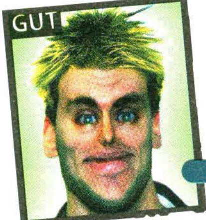
...UND KAUFT: Das Wetter, weil ich dann Florida-typische Temperaturen für Deutschland anordnen würde.

OLLI S. SPIELT:
1. Colony Wars Red Sun – Playstation
2. Medievil 2 – Playstation
3. Rayman 2 – Dreamcast



...UND KAUFT: Eine Plattenfirma, weil dann Olli S. statt Olli P. die Mädels mit monotonem Sprechgesang einlullt.

THOMAS SPIELT:
1. Crazy Taxi – Dreamcast
2. Sega Bass Fishing – Dreamcast
3. ISS Pro Evolution – Playstation







...UND KAUFT: Chevrolet Corvette Coupe – wenn schon protzen, dann richtig!

STEPHAN SPIELT:
1. Crazy Taxi – Dreamcast
2. Gran Turismo 2 – Playstation
3. Frequent Traveller – Boeing 747



...UND KAUFT: Die CDU, weil ich dann Politik nach meinem Geschmack machen könnte – und das, ohne mir eine Krawatte umbinden zu müssen.

ULRICH SPIELT:
1. Crazy Taxi – Dreamcast
2. Rollcage Stage 2 – Playstation
3. Gran Turismo 2 – Playstation

...UND KAUFT: Das Playboy Mansion, weil Hugh M. Hefner für die Hasenzucht langsam zu alt wird.

DAVID SPIELT:
1. Crazy Taxi – Dreamcast
2. Colony Wars: Red Sun – Playstation
3. Grandia – Playstation





...UND KAUFT: Mein eigenes Karate-Dojo, weil ich dann täglich jemanden auf die Matte legen kann.

Den besten und am sehnlichsten erwarteten Spielen spendieren wir einen mächtigen XXL-Test mit Zusatzinformationen. Auf mindestens drei Seiten wird der meist mit Prädikat versehene Titel vorgestellt. Dazu Tipps und Taktiken aus erster Hand, eine interessante Vergleichstabelle oder ein Interview.

SPIELSPASS: Die Spielspaß-Wertung fasst alle spielerischen und technischen Eindrücke zusammen: Aufbau der Levels, Steuerung, Abwechslungsreichtum, Atmosphäre, Komplexität. Kurz: Macht's Spaß? Unser Wertungssystem ist streng, aber fair. Ein durchschnittliches Spiel erhält z.B. 50%, eine 70er-Wertung stellt bereits eine Kaufempfehlung für Genre-Fans dar. Ab 80% wird ein Titel für jeden Spieler interessant, 90% und mehr erhalten nur Ausnahmespiele, bei denen einfach alles stimmt. Wichtig: Wir geben Wertungen nicht aus dem Bauch heraus, sondern vergleichen mit Konkurrenztiteln.

GRAFIK: Technische Realisation und künstlerische Ausarbeitung bestimmen die Grafikwertung. Ruckelt die 3D-Optik oder läuft's flüssig? Gibt's vermeidbare Grafikfehler wie Clipping oder Pop-Up? Sehen die Texturen alle gleich öde aus oder waren bei der Gestaltung talentierte Künstler am Werk? Kurz: Sieht's gut aus?

SOUND: Die Soundwertung wird durch Vielfalt, Originalität und Qualität von Musik, Sprachausgabe und Effekten beeinflusst. Unterstützt der Soundtrack die Atmosphäre? Ist die Geräuschkulisse passend? Waren professionelle deutsche Sprecher am Werk? Kurz: Hört sich's gut an?



ACTION: Ballern bis der Arzt kommt, Prügeln bis das Joypad qualmt – oder gemächliches Tastendrücken im Minutentakt? In fünf Stufen geben wir die Action/Geschicklichkeits-Intensität eines Spiels wieder.

STRATEGIE: Könnt Ihr Euren Wagen tunen, habt Ihr umfangreiche Taktikoptionen, ist jede Tür mit einem Puzzle verschlossen? Je mehr Ihr nachdenken müsst, um so höher ist der Strategieanteil.

PRÄSENTATION: Gibt's ein atmosphärisches Intro, aufwändige Zwischensequenzen und einen lohnenswerten Abspann? Ist die Benutzerführung angenehm einfach, die Ladezeit erfreulich kurz? Passt die Musikuntermalung? Kurz: Stimmt das 'Drumherum'?

MULTIPLAYER: Umfang und Qualität der Mehrspieler-Modi bestimmen die Multiplayer-Wertung. Dürfen mehrere Spieler gleichzeitig ran? Ist die Steuerung Gelegenheitsspieler-kompatibel? Offenbart ein Spiel erst mit mehreren Spielern seine wahre Pracht, gibt's bis zu fünf Punkte.

ABWERTUNG: **Obwohl wir unsere Spielspaß-wertungen als 'absolut' verstehen (ein 90%-Spiel ist auch in fünf Jahren noch einen Ausflug wert), gibt es Titel, die im Lauf der Zeit an Reiz verlieren. Die rasende Folge der Sportspiel-Updates („FIFA", „NHL" & Co.) und die schnelle Entwicklung im 3D-Bereich führen zu Abwertungen, die im Rahmen des Nachfolger-Tests bzw. innerhalb eines Vergleichskastens wiedergegeben werden.**

1. Dolby-Surround-Akustik
2. Mausunterstützung
3. 60-Hertz-Modus (nur Dreamcast)
4. Anzahl der CDs bzw. Umfang des Moduls
5. Anzahl der Spieler, die gleichzeitig antreten können
6. Gespeichert wird auf Memory-Card bzw. VM, auf einer modulinternen Batterie oder ganz simpel durch ein Passwort
7. RAM-Pak-Unterstützung (nur N64)
8. Analog-Controller- bzw. Lenkrad-Unterstützung
9. Rumble-Unterstützung
10. Bildschirmtexte und/oder Sprachausgabe sind deutsch
11. MAN!AC-Altersempfehlung – berücksichtigt werden Thematik und Komplexität



ENTWICKLER:
Psygnosis, England
(www.psygnosis.com)

Colony Wars: Red Sun

Bingo: Dieser Alien-Pilot hat sich wohl etwas zu früh gefreut.

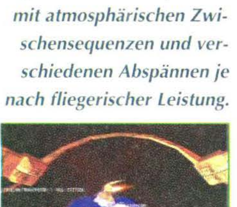


David gegen Goliath: Habt Ihr erst die Geschütze dieses riesigen Schlachtschiffes zerstört, ist der langsame Kreuzer kein Problem für Euren wendigen Jäger.

Chancenlos: Nach einem Treffer mit der Betäubungsrakete verwandeln sich vormals agile Gegner in leichte Beute.

Die Vorgänger:

"Colony Wars" und "Colony Wars: Vengeance" etablierten das Weltraum-Actiongenre auf der Playstation mit atmosphärischen Zwischensequenzen und verschiedenen Abspännen je nach fliegerischer Leistung.







Wir schreiben das fünfte Jahrtausend. Die Galaxis ist Schauplatz eines gigantischen Bürgerkriegs zwischen den Streitkräften der Liga der Freien Welten und der Flotte der Navy. Erfahrene Playstation-Piloten kennen diese Namen bereits aus den ersten beiden Teilen der epischen "Colony Wars"-Saga. Habt Ihr damals noch die Schiffe der Liga ("Colony Wars") bzw. der Navy ("Colony Wars: Vengeance") gesteuert, übernehmt Ihr jetzt eine ganz andere Rolle. Anstatt als idealistischer Pilot für die Freiheit Eurer Unterdrückten Bevölkerung zu kämpfen, schlüpft Ihr in die Haut des heruntergekommenen Valdemar, der als Minenarbeiter auf einem öden Felsblock im Magenta-System sein Dasein fristet. Eines Nachts erscheint dem müden Steineklopfer eine mysteriöse Lichtgestalt, die sich als 'General' vorstellt und den armen Valdemar auf eine Traumreise durch die Galaxis entführt. Dies reißt Euch aus dem tristen Alltagstrott und lässt Euch einen Blick auf das hypermoderne Schlachtschiff 'Red Sun' werfen.

Von den rätselhaften Andeutungen des Generals fasziniert, kündigt Valdemar seinen Job, versetzt sein nicht gerade üppiges Privatvermögen und kauft sich einen schnittigen Second-Hand-Raumjäger. Fortan schlagt Ihr Euch als Söldner am äußersten Rand der Galaxis durch und verdingt Eure Dienste an den Meistbietenden. Erst als der General nochmals telepathischen Kontakt mit Euch aufnimmt und Euch zu einer riskanten Rettungsmission ruft, kommt Ihr Eurer Bestimmung auf die Spur. Nachdem Ihr den alten Haudegen aus dem Wrack seines Raumschiffes gerettet habt, schickt er Euch aus, das Geheimnis um die 'Red Sun' zu lüften. Mit einem neuen Jäger ausgestattet, verfolgt Ihr das geheimnisvolle Schiff. Begleitet werdet Ihr dabei von der reizenden Spionin Diva, die die Interessen der Liga der Freien Welten vertritt. Auf der Erkundungstour quer durch die Galaxis kommt Ihr Eurem Ziel immer näher, der General lotst Euch durch telepathische Hinweise auf den rechten Weg.



WAFFENWAHL: **Die weise Selektion Eurer Bewaffnung ist entscheidend für eine lange und erfolgreiche Söldnerkarriere. Egal welches Standardgeschütz Ihr wählt, zwei Kanonen in derselben Ausführung sind extrem wichtig. Am Anfang Eurer Laufbahn empfiehlt sich der Gd-Laser, da er sowohl Schilde als auch Panzerung durchdringt. Sobald möglich solltet Ihr jedoch auf die Scatter-Cannon ausweichen. Diese Kanone zerlegt sowohl Jäger als auch Großkampfschiffe im Nu. Um der Hitzeentwicklung dieser Waffe Herr zu werden, braucht Ihr unbedingt ein Kühlsystem, ebenfalls wichtig ist ein leistungsfähiger Schildgenerator. Einen Slot solltet Ihr Euch jedoch immer frei lassen, um Eure Bewaffnung auf die Anforderungen der jeweiligen Mission abzustimmen. Gewiefte Piloten kaufen die benötigten Teile kurz vor dem Einsatz, streichen die Belohnung ein und stoßen die überflüssig gewordene Ausrüstung sofort wieder ab. So stellt Ihr sicher, dass Ihr Euren wertvollen Platz nicht vergeudet.**


Eine ausgewogene Standardbewaffnung ergänzt Ihr je nach Einsatz um Raketen oder Greifarm







Zwischen den Fronten: Während Eurer Suche nach der Red Sun spitzt sich der Konflikt zwischen der Navy und der Liga der freien Welten zu. In zahlreichen Rendersequenzen erlebt Ihr spektakuläre Schlachten hautnah mit.

Anders als bei den beiden Vorgängern ist Euer Weg nicht vorgegeben, Ihr entscheidet frei über die nächste Mission. Habt Ihr Euch für einen Auftrag entschieden, klärt Euch eine ausführliche Einsatzbesprechung über die Missionsziele auf, leider diesmal ohne Sprachausgabe. Eure Aufgaben sind je nach Mission unterschiedlich. Geleitschutzaufträge gehören ebenso zu Eurem Alltag wie die Verteidigung einer Basis. Mal schleppt Ihr ausgefallene Jäger oder verlorengegangene Fracht per Greifhaken zum nahegelegenen Transporter, mal betäubt Ihr trächtige Weltraum-Kühe für ein nachfolgendes Fangschiff. Vermeintlich einfache Aktionen wie das Zerstören eines Großkampfschiffes werden durch Kopplung von mehreren kleineren Einsatzzielen erschwert; so müsst Ihr beispielsweise zunächst die Schilde des Raumers zerstören sowie eine Entermannschaft beschützen und dürft erst dann zum finalen Todesstoß ausholen. Dabei fliegt Ihr allerdings nicht nur durchs All, gelegentlich steuert Ihr Euren Jäger auch über zerklüftete Planetenoberflächen.

So vielseitig wie Eure Einsatzgebiete sind auch die Gegner. Habt Ihr Euch in den ersten beiden Teilen einzig mit Schiffen der Navy bzw. der Liga herumgeschlagen, so bekämpft Ihr diesmal eine Fülle verschiedener Widersacher. An einem Tag schützt Ihr einen Konvoi des Megakonzerns Unisoft vor Piraten, am nächsten greift Ihr für die gleichen Freibeuter eine intergalaktische Polizeistation an. Auch neue außerirdische Rassen wie die Donachet gehören zu Euren Zielen. Nach bestandener Mission erhaltet Ihr Eure Bezahlung, gelegentlich kassiert Ihr eine Extraprämie für abgeschossene Feinde. Mit dem so gewonnenen Geld rüstet Ihr Euren Jäger mit neuen Waffensystemen auf, investiert in verbesserte Schildgeneratoren und Kühlsysteme oder spart auf die ultimative Jagdmaschine. Sieben verschiedene Gefährte könnt Ihr Euch nach und nach zulegen, bereits

Wunderschöne Lichteffekte verwöhnen Euer Auge bei jeder Explosion. Zerstört Ihr ein Schlachtschiff, so entbrennt ein wahres Feuerwerk.

JOYPAD BELEGUNG

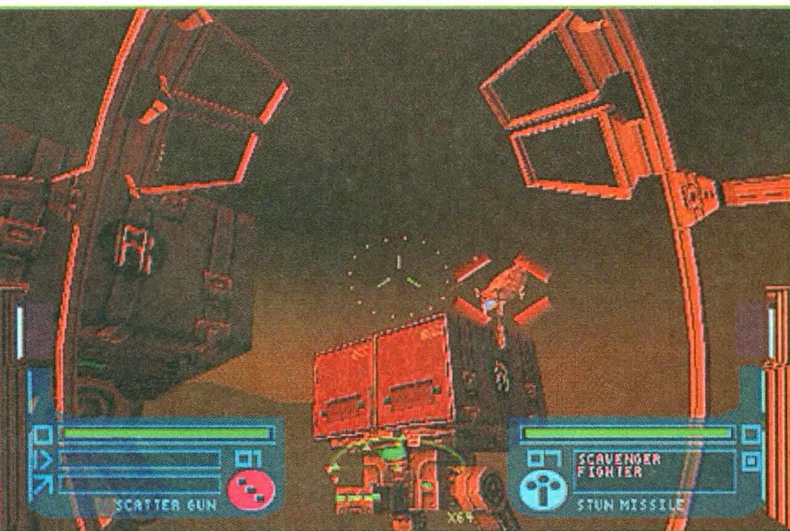
- R1-Taste: Vorwärtsschub
- R2-Taste: Rolle rechts
- Dreieck-Knopf: Ziel markieren
- Kreis-Knopf: Sekundärwaffe feuern
- X-Knopf: Primärwaffe feuern
- Quadrat-Taste: Primärwaffe wählen
- Select-Taste: unbenutzt
- Rechter Stick: unbenutzt
- L1-Taste: Rückwärtsschub
- Start-Taste: Blendet das Pause-Menü ein
- L2-Taste: Rolle links
- Linker Stick: Jäger steuern
- Steuerkreuz: Jäger steuern

Bei der Musik

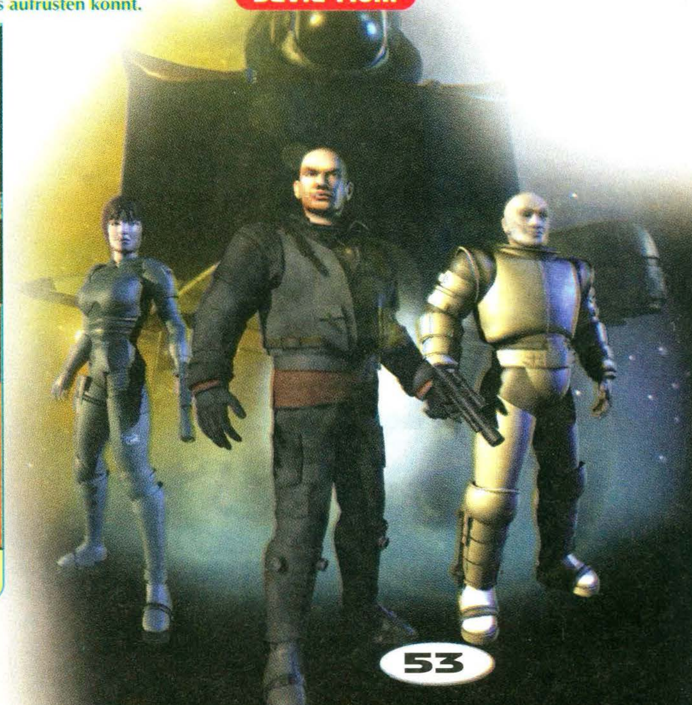
hat sich Psygnosis viel Mühe gegeben und ein 70 Mann starkes Orchester zusammengetrommelt, um den Soundtrack aufzunehmen. Inspirieren ließ man sich durch bekannte Kompositionen aus Science-Fiction Filmen wie "Star Wars", "Alien" oder den "Star Trek"-Streifen.

"WING COMMANDER" LÄSST GRÜSSEN: "Colony Wars" war für mich immer das Konsolen-Äquivalent zur prestigeträchtigen PC-Spielereihe, mitreißende Handlung und effektgeladene Weltraumgefechte inklusive. Insofern war ich vom dritten Teil etwas enttäuscht: Zwar habt Ihr wesentlich mehr Freiheiten als in den Vorgängern, die grandiose Stimmung der ersten beiden Abenteuer habe ich allerdings vermisst. Trotzdem bleibt unterm Strich ein tolles Actionspiel, die saubere 3D-Grafik und der packende Sound können sich sehen lassen; selbst bei hohem Gegneraufkommen gerät die Optik nie ins Ruckeln. Leider lässt die Intelligenz Eurer Opfer zu wünschen übrig, da Ihr sogar elitäre Alien-Piloten und Großkampfschiffe locker erledigt. Größere Schäden erleidet Ihr selten, da Ihr Euren Jäger vor allem gegen Ende gnadenlos aufrüsten könnt.

David Mohr



In vielen Missionen müsst Ihr langsame Konvois eskortieren: Ein kühler Kopf ist gefragt, sonst habt Ihr Eure Schutzbefohlenen schnell an die Angreifer verloren.





Finale Furioso: Im letzten Gefecht tretet Ihr gegen die mutierte Red Sun an. Bevor Ihr sie jedoch zerstören könnt, müsst Ihr erst ihren Schwachpunkt finden – genau neben dem Hauptgeschütz.


Vor dem Abflug werden alle wichtigen Details des Auftrages erläutert – leider ohne Sprachausgabe.

Die ersten beiden Teile *der Weltraum-Saga wurden noch im Liverpooler Psygnosis-Studio entwickelt. Teil 3 dagegen stammt aus den heiligen Hallen in Leeds (Bild unten), in denen u.a. die "Wip3out"-Gleiter fliegen lernten.*



gekaufte Waffensysteme bleiben Euch nach dem Fahrzeug-Wechsel erhalten. Mit dementsprechend aufgerüstetem Jäger geht es schließlich ab ins All. Bei der Vernichtung Eurer Gegner greift Ihr auf ein stattliches Arsenal an Bordkanonen und Raketensystemen zurück. Per Anti-Schild-Laser raubt Ihr Eurem Gegner die schützende Energiehülle, mit der schweren Kanone blast Ihr ihn anschließend aus dem All. Preisbewusste Piloten benutzen Kombiwaffen, die sowohl Schilde als auch Panzerung angreifen; als besonders zerstörerisch erweist sich übrigens die Scattergun – dank hoher Feuerfrequenz. Bei den Raketen funktioniert das Prinzip genauso; Schilde und Rumpf haben jeweils Ihr passendes Raketen-Gegenstück, daneben greift Ihr zu ungelenkten Torpedos oder grobschlächtigen Massenvernichtungswaffen wie der Godhammer-Bombe. Insgesamt dreißig verschiedene Upgrades stehen Euch zur Verfügung. Um sicherzugehen, dass diese auch problemlos ihrem Verwendungszweck zugeführt werden, wurde die Steuerung gewohnt einfach gehalten. Mit den Zeigefingertasten gebt Ihr Schub nach vorne oder hinten, per Doppelklick zündet Ihr den Nachbrenner in die entsprechende Richtung. Mit den restlichen Tasten wechselt Ihr Eure Waffensysteme, feuert und markiert Ziele für Eure Raketen. Das Kampfgeschehen beobachtet Ihr entweder traditionell aus dem Cockpit, ohne lästige Kontrollen mit freiem Blick auf den Weltraum, oder mit Sicht auf das Heck Eures Fliegers. Werdet ihr verfolgt, werft Ihr kurz einen Blick nach hinten und weicht den herannahenden Schüssen aus. Musikalisch untermalt wird Eure Karriere durch klassische Orchesterklänge, die Explosionen und Lasersalven erklingen in Surround-Akustik. Nicht nur Eure Ohren, auch Eure Hände werden dank Dualshock-Unterstützung durchgerüttelt; die Steuerung geht mit dem Analog-Stick leichter von der Hand. Sämtliche Texte sowie die Sprachausgabe in den Kämpfen und den zahlreichen FMV-Filmchen sind eingedeutscht, nur bei einigen Schiffsbezeichnungen wurde die Übersetzung vernachlässigt. Um Eure Reise durchs All relativ einfach zu machen, hat sich Psygnosis einen der größten Kritikpunkte der ersten beiden Teile zu Herzen genommen: Anstatt nur nach Abschluss eines kompletten Kapitels dürft Ihr nun jederzeit nach einer beendeten Mission speichern. *dm*



Bei den zahlreichen Verteidigungsmissionen kommt Ihr schnell ins Schwitzen: Meistens müsst Ihr mit einer riesigen Gegnerschar fertig werden.



Eine hinterhältige Piratenbande stoppt Euren Konvoi per Straßensperre und greift Euch mit Panzern an

MIT DEM LETZTEN TEIL DER "COLONY WARS"-SAGA für die Playstation zeigt Psygnosis eindrucksvoll, was in der betagten Hardware steckt. Während der Weltraumgefechte jagen zeitweise mehr als ein Dutzend feindlicher Gleiter hinter Euch her, feuern mit bunten Lasersalven und verglühen beim tödlichen Treffer in einer grellen Explosion. Yieeehaaa! Die akustische Begleitung mit orchestralem Soundtrack und peitschenden Schüssen in Dolby Surround saugt Euch schließlich vollends in das Space-Epos. Dass bei der überdimensionalen Effekthascherei die Story nicht ganz so prickelnd wie bei den Vorgängern ist, tut der pausenlosen Action keinen Abbruch. Da der übertriebene Schwierigkeitsgrad der ersten beiden Teile deutlich entschärft wurde und das Fluggefühl direkter rüberkommt, spielt sich "Red Sun" zudem besser als die Prequels.


Oliver Schultes

HERSTELLER	Psygnosis
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	88%
SOUND	83%
Spielspaß	88%

COLONY WARS RED SUN

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

Actionreiches Weltraumspektakel mit abwechslungsreichen Missionen, brillanter Grafik und zahlreichen Render-Sequenzen.

IT'S A MAN!AC · AB 12





Abwechslungsreich: Oben schleppt Ihr per Greifarm einen ausgefallenen Robot-Jäger ab. Links infiltriert Ihr im geklauten Alien-Fighter die gegnerischen Reihen.

ANDERE VERSIONEN

Die ersten beiden Teile wurden in MAN!AC 11/97 bzw. 12/98 mit jeweils 88% Spielspaß bewertet. Im Zuge dieses Testes werten wir beide Titel auf jeweils 87% ab.

FIRST CLASS

Bestelltelefon:

0 21 51 - 48 72 45

FIRST CLASS
Rheinstraße 28
47799 Krefeld

Ladenlokale

FIRST CLASS
Niederstr. 103
47829 Krefeld

2 x in Krefeld !!!

Alle Pal-Spiele ab sofort:
VERSANDKOSTENFREI!!!!

Löser ab 9,90 DM / Komplett Katalog kostenlos anfordern!

Nintendo 64

Artikel	Preis
N64 Grundgerät	199,00
Toy Story II	109,95
Donkey Kong 64 + Exp. Pak	124,95
World League Soccer	109,95
Castlevania Legacy of Darkness *	114,95
Shadowman	99,95
Vigilante 8 Second Offensive *	109,95
Nuclear Strike *	119,95
WCW Mayhem	109,95
Destruction Derby	114,95
Mario Golf	94,95
Super Smash Brothers	94,95
Monster Truck Madness	94,95
Ready 2 Rumble Boxing	109,95
Armorines in Projekt Swarm Pal	89,95
Armorines in Projekt Swarm Engl.Pal	99,95
Grand Theft Auto (GTA)	99,95
Starcraft 64 *	109,95
Road Rash	119,95
Supercross 2000	109,95
NBA Live 2000	109,95
Turok: Legende des verl.... Engl. Pal	69,95

Dreamcast Japan & US

Artikel	Preis
Dreamcast US	auf Anfrage
Dreamcast Japan + Stromkonv. + RGB	499,00
Dreamcast Japan + RGB + 1 Spiel : Monaco , Sonic , Virtua Fighter oder Marvel	589,00
Dreamcast Software US	auf Anfrage
RGB Kabel Dreamcast	39,95
Carrier *	139,95
Virtual On	139,95
Berserk	139,95
Blue Stinger	119,95
Tokyo Bus Guide	139,95
Take the Bullet *	139,95
Soul Calibur	129,95
Virtua Striker V2	139,95
Sonic Adventure	99,95
Crazy Taxi	139,95
Star Gladiator II	129,95
F1 World Grand Prix	129,95
Jo Jos Adventure	129,95
Street Fighter III	139,95
Rainbow Cotton 3D	139,95
D2 D`s Diner	149,95
Chu Chu Rocket	89,95
Maken X	139,95
Hiryo No Ken Retsuden	79,95
Sega Rally 2	119,95
Death Crimson II	129,95
Panzer Front	139,95
Zombie Revenge	139,95
Super Speed Racing	99,95
Bio Hazard : Code Veronica	149,95
Daytona USA - Battle on the Edge *	149,95
VMS	59,95
Power Stone	129,95
Dead or Alive II *	149,95
Sega GT *	149,95
Get Bass Fishing (mit Angel)	189,95
Undercover	139,95
Shen Mu (Free)	159,95
Godzilla 2	139,95
Crazy Taxi US	139,95
Shadowman US	139,95



Bestell-Hotline : Mo-Sa 10.00 - 21.00 Uhr

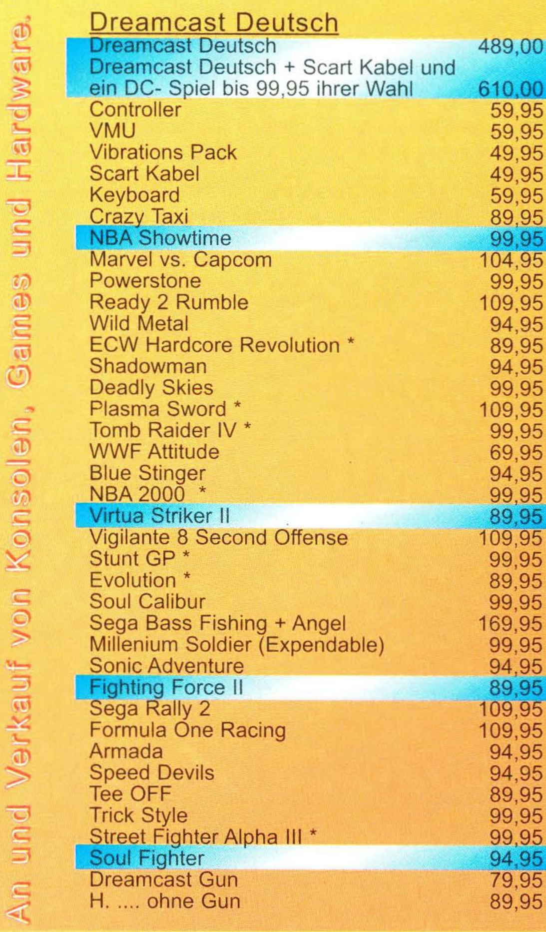
An und Verkauf von Konsolen, Games und Hardware.

Playstation

Artikel	Preis
Playstation	245,00
Playstation + Memory + 2 Pad	270,00
McLaren Racing Wheel	139,95
Ferrari Racing Wheel	119,95
Rainbow Six	89,95
Player Manager 2000 *	99,95
Jade Cocoon	89,95
Ehrgeiz	89,95
Jackie Chan´s Stuntmaster *	89,95
Discworld Noir *	89,95
WCW Mayhem	89,95
Gran Turismo 2	99,95
Bundesliga 2000	89,95
Int. Track & Field 2	94,95
FIFA 2000	89,95
Dino Crisis	89,95
Tommorow Never Dies	89,95
Spec Ops - Stealth Patrol	94,95
Resident Evil Nemesis Pal	89,95
Resident Evil Nemesis Englische Pal	104,95
Rally Championchip	89,95
Legend of Legaia *	89,95
Ace Combat III	89,95
Mission Impossible	94,95
Ridge Racer IV Platinum	49,95
Cool Boarders IV	89,95
Music 2000	89,95
Medal of Honor Pal	94,95
Autobahn Raser II	89,95
Toy Story II	89,95
Formel 1 99	89,95
Railroad Tycoon II	94,95
GTA 2	84,95
Gute Zeiten Schlechte Zeiten	69,95
Tomb Raider 4	89,95
Final Fantasy VIII	99,95
Overblood 2	89,95
ISS Pro Evolution	99,95
Dune 2000	89,95
Trasher	94,95
Shadow Madness *	89,95



Dreamcast Deutsch



Artikel	Preis
Dreamcast Deutsch	489,00
Dreamcast Deutsch + Scart Kabel und ein DC- Spiel bis 99,95 ihrer Wahl	610,00
Controller	59,95
VMU	59,95
Vibrations Pack	49,95
Scart Kabel	49,95
Keyboard	59,95
Crazy Taxi	89,95
NBA Showtime	99,95
Marvel vs. Capcom	104,95
Powerstone	99,95
Ready 2 Rumble	109,95
Wild Metal	94,95
ECW Hardcore Revolution *	89,95
Shadowman	94,95
Deadly Skies	99,95
Plasma Sword *	109,95
Tomb Raider IV *	99,95
WWF Attitude	69,95
Blue Stinger	94,95
NBA 2000 *	99,95
Virtua Striker II	89,95
Vigilante 8 Second Offense	109,95
Stunt GP *	99,95
Evolution *	89,95
Soul Calibur	99,95
Sega Bass Fishing + Angel	169,95
Millenium Soldier (Expendable)	99,95
Sonic Adventure	94,95
Fighting Force II	89,95
Sega Rally 2	109,95
Formula One Racing	109,95
Armada	94,95
Speed Devils	94,95
Tee OFF	89,95
Trick Style	99,95
Street Fighter Alpha III *	99,95
Soul Fighter	94,95
Dreamcast Gun	79,95
H. .... ohne Gun	89,95



* = Bis Drucktermin noch nicht erhältlich

Preisirrtümer und Druckfehler in dieser Anzeige vorbehalten. Lieferung der Angebote erfolgt nur, solange der Vorrat reicht.
Pal-Spiele versandkostenfrei. Import-Spiele 4,50 DM Versandkosten . Nachnahmegebühr 5,00 DM. Ladenpreise können variieren.
Alle Trademarks sind eingetragene Warenzeichen des jeweiligen Herstellers. Bei Annahmeverweigerung erheben wir eine Gebühr von 30,00 DM.
Händleranfragen erwünscht. Fax:02151-487246

Email: FCGAMES@AOL.COM

ENTWICKLER:
SEGA AM3, JAPAN
(WWW.SEGA.COM)

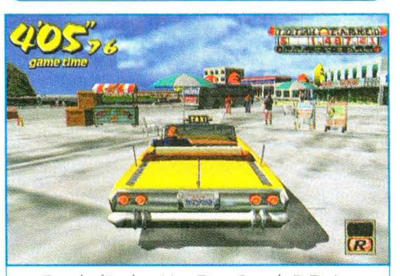
Crazy Taxi



Und jetzt eine Punktbremsung: Nur wenn Ihr im grün markierten Bereich zum Stillstand kommt, gilt die Fahrt als erfolgreich abgeschlossen.



Rette sich, wer kann: Unschuldige Passanten bringen sich immer mit Hechtsprüngen vor Euch in Sicherheit.



Gnade für den Hot-Dog-Stand: B.D. Joe zeigt sich ausnahmsweise vorsichtig und weicht rückwärts aus.

"Hey, Taxi!"

Wer glaubt, dass „Crazy Taxi" ein völlig neuartiges Konzept ist, der liegt falsch. Während auf Konsolen bislang nur zarte Versuche in dieser Richtung gewagt wurden (sowohl „GTA 2" als auch „Die Hard Trilogy 2" lassen Euch zeitweilig Leute kutschieren), gab es bereits 1984 auf dem altehrwürdigen C64 ein Spiel, das als legitimer Urahn gelten darf. Das grafisch minimalistische „Space Taxi" (siehe Bild) protzte mit Sprachausgabe und genialer Spielbarkeit: Als Mikro-Chauffeur transportierte man in skurrilen Szenarien wie Ping-Pong-Tischen und Raumstationen Fahrgäste zu schwebenden Plattformen und kämpfte dabei gegen die Schwerkraft.



Nicht schön, aber spaßig: "Space Taxi" kompensierte technische Mängel durch Spielwitz.



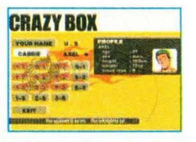
Einer der originellsten Spielautomaten der letzten Jahre feiert auf dem Dreamcast Premiere: „Crazy Taxi" von der Sega-Kultschmiede AM3 läuft auf der technisch nahezu identischen 'Naomi'-Arcade-Platine und erstrahlt deshalb im heimischen Wohnzimmer im selben Glanz wie in den verrauchten Zockerstuben.
Das Konzept von „Crazy Taxi" ist schnell erklärt: Ihr schlüpft in die Rolle eines Taxifahrers, der nach Fahrgästen Ausschau hält. Euer Aktionsraum ist eine fiktive Stadt, die von Umgebung und Architektur her verdächtig an San Francisco erinnert: Ihr rauscht bei immer schönen Wetter durch ein belebtes Zentrum, am Meer entlang oder halsbrecherische Abfahrten hinunter. Bevor Ihr Euer Taxameter anschmeißt, wählt Ihr aus vier Taxifahrern. Die Unterschiede sind nicht nur optischer Natur, sondern wirken sich auch auf das Fahrverhalten aus: Der grünhaarige Punk Axel ist ein Allrounder, während Rapper B.D. Joe zwar ziemlich flott fährt, aber mit schwacher Bodenhaftung seiner Reifen zu kämpfen hat. Das genaue Gegenteil dazu ist Schwergewicht Gus, als Vertreter der holden Weiblichkeit tritt der aparte Rotschopf Gena an – ihr Vehikel eignet sich durch gutmütige Handhabung prima für Einsteiger, wird dafür jedoch bei Kollisionen am leichtesten aus der Spur geworfen.
Seid Ihr für Euren Einsatz gewappnet, entscheidet Ihr noch, ob Ihr in einem festen Zeitrahmen (möglich sind drei, fünf oder zehn Minuten) arbeiten wollt oder nach den Arcaderegeln antretet: Hier startet Ihr mit einem Zeitlimit, das unerbittlich nach unten tickt und nur durch erfolgreiche Fahrten erhöht wird. Damit Anfänger nicht sofort verzweifeln, sind zudem die Verkehrsdichte und die Geduld der Kunden regelbar.
Stürzt Ihr Euch nun in das Taxifahrerleben, kippt Ihr am besten alles über Bord, was Ihr in der Fahrschule gelernt habt. Denn wie Ihr durch die Straßen und Parks der Stadt saust, bleibt Euch überlassen – Verkehrsregeln sind nebensächlich. Egal ob Ihr mal Geisterfahrer spielen wollt oder eine praktische Ab-

AUGEN ZU UND DURCH! **"Crazy Taxi" hat mich von Anfang an begeistert. Wie schon beim ähnlichen "Harley Davidson"-Automat fasziniert Euch Sega mit einer gigantischen Stadt, die so detailreich ausgearbeitet ist, dass man selbst nach der hundertsten Fahrt neue Ecken entdeckt. So verbringt Ihr oft mehr Zeit damit, die beeindruckenden Kulissen nach neuen Abkürzungen zu erkunden, als Eure wütenden Fahrgäste abzuliefern. Die geniale Musikuntermalung und die Verwendung von Original-Markennamen (Ihr fahrt Eure Leute zum Levi's Store oder zum Fila-Laden) trägt viel zur einzigartigen Atmosphäre des Spiels bei. Dabei lässt Euch das hohe Tempo kaum Zeit, um vereinzelte Pop-Ups zu bemerken. Wer schon immer mal sämtliche Verkehrsregeln genüsslich in die Tonne treten wollte, ist hier genau richtig.**

David Mohr

Die "Crazy Box"

15 Minispiele zum Üben warten auf Euch in der 'Crazy Box': Die späteren sind aber erst wählbar, wenn Ihr eine waagrechte oder senkrechte Reihe geschafft habt (Bild). Hier eine Übersicht der anfänglichen neun Übungen:



CRAZY JUMP: Auf einer gigantischen Sprungschanze müsst Ihr mindestens 150 Weitenmeter erreichen. Das gelingt Euch nur, wenn Ihr den 'Crazy Dash' zur rasanten Anfahrt beherrscht.
CRAZY FLAG: Erreicht im Zeitlimit die Flagge am anderen Ende des Strandes. Problematisch ist hier nur die 180°-Wende am Start.
CRAZY BALLOONS: Zerplatzt alle Ballons im Zeitlimit. Eine der simpelsten Übungen, denn die Objekte sind nahe und Ihr habt keine Probleme beim Manövrieren.
CRAZY DRIFT: Erreicht eine 15er-Combo. Zum Glück werden einzelne Slides für die Gesamtwertung zusammengezählt, sonst würdet Ihr all zu schnell verzweifeln.
CRAZY TURN: Driftet bei der Fahrt um eine Reihe von engen 180°-Kurven. Diese Übung ist unproblematisch, da die weite Fläche auch normales Umkurven ermöglicht.
CRAZY BOUND: Springt über eine Reihe von Rampen, ohne ins Wasser zu fallen. Gebt hier nicht zuviel Gas, lieber seid Ihr etwas langsamer und habt bessere Kontrolle beim Landen.
CRAZY RUSH: Chauffiert fünf Kunden von einem zentralen Platz aus. Das Zeitlimit ist ziemlich happig bei dieser Übung, perfektes und schnelles Abbremsen ist unverzichtbar.



CRAZY JAM: Fahrt Eure Passagiere durch dichten Stau zum Ziel. Vermeidet nur Frontalkarambolagen, denn alles andere macht Euch nicht viel aus.
CRAZY POLE: Holt Eure Kunden an Telefonmasten an. Nur wer exakt bremst, kommt hier weiter, denn die Zielkreise sind ausgesprochen klein (Bild oben).



"Crazy Taxi" verblüfft mit der Detailvielfalt am Rande: Auf diesem Tennisplatz könnt Ihr tatsächlich Ballwechsel beobachten.



Leben unter Wasser: Wagt Ihr Euch ins kühle Nass, sammelt Ihr Taucher auf und bewundert die Eleganz von Walen.



Ob Teerstraße oder Grünfläche im Park: Wenn Gena erst mal loslegt, ist keine Fahrbahn mehr sicher.

kürzung durch den Stadtpark nehmt, alles ist möglich und wird von der Umwelt mit Huperei und Flüchen lautstark kommentiert. Besonders wagemutige Zeitgenossen erkunden sogar Zugtunnel und U-Bahn-Schächte nach alternativen Routen. Habt Ihr Euch ausreichend orientiert, wagt Ihr Euch an den Ernst des Lebens: Um Geld zu verdienen, kutschiert Ihr Passagiere zu ihrem gewünschten Zielort. Überall in der Stadt seht Ihr Leute stehen, die durch farbige Kreise und ein großes Dollar-Zeichen über ihren Köpfen markiert sind. Bleibt Ihr in ihrer Nähe stehen, steigen sie mehr oder weniger schwungvoll ein und nennen Euch ihren Zielort. Wichtig ist dabei besonders die Farbe der Markierung: Rot zeigt an, dass diese Tour nur ein paar Meter lang ist, während grün einen weiten Weg und damit mehr Einnahmen verspricht. Drückt nun schnell auf die Tube und lasst Euch auf keine Umwege ein – Zeit ist Geld, denn neben barer Münze verdient Ihr so kostbare Bonussekunden. Diese bekommt Ihr aber nur, wenn Ihr besonders flott seid: Trödelt Ihr, wird der Kunde sauer oder springt sogar während der Fahrt wieder aus dem Auto! Um Euch die Orientierung zu erleichtern, zeigt Euch ein Pfeil am oberen Bildrand den Weg, der aber nicht unbedingt der kürzeste ist; die Kenntnis von Abkürzungen ist ein Muss für eine erfolgreiche Taxi-Karriere.

Die Gangschaltung Eures Vehikels reduziert sich auf Vorwärts und Rückwärts, doch durch geschickten Einsatz dieser Kommandos schafft Ihr rasante Blitzstarts oder kommt besonders schnell zum Stillstand. Präsentiert Ihr Fahrgästen Euer Können, lassen diese zusätzliches Kleingeld springen: Schlängelt Ihr Euch spektakulär durch den regen Straßenverkehr ('Crazy Through'), ist das ebenso bare Münze wert wie ein kontrollierter 'Crazy Slide' oder halsbrecherische 'Crazy Jumps' über Rampen und Hausdächer. Dreamcast-Chauffeure erfreuen sich an einem dicken Stapel Extras: Ein komplett neuer und genauso großer Stadtteil steht Euch im 'Original'-Modus zur Erkundung bereit. Außerdem dürft Ihr in der 'Crazy Box' in 15 Minispielen antreten, die Euch in wichtige Manöver einweihen und zur Rekordjagd einladen. Mehr dazu lest Ihr im Kasten links unten. *us*

Laut und krachig: *Passend zur hektischen Atmosphäre dröhnen bei „Crazy Taxi" schnelle Punkrock-Songs aus den Lautsprechern. Die sieben Lieder stammen aus der Feder bekannter Gruppen. Die Kult-Kombo „Bad Religion" steuerte drei Stücke bei, für den Rest sorgen die zurzeit höchst erfolgreichen „Offspring". Witziges Detail am Rande: „Bad Religion" stehen eigentlich bei der musikalischen Abteilung von Erzrivale Sony unter Vertrag.*

GIB GAS, ICH WILL SPASS! **Die abgedrehte Hatz nach Taxikunden wurde so überragend umgesetzt, dass nur wenig Wünsche offen bleiben. Nie zuvor gab es eine derart perfekt simulierte Stadt auf einer Konsole zu sehen, zu Beginn kommt Ihr aus dem Staunen über die grafische Brillanz des detaillierten Straßennetzes nicht hinaus. Durch die zahllosen Autos und Fußgänger wirkt alles unglaublich lebendig, seltene Slowdowns und (vor allem beim neuen Stadtteil öfters auftretende) Pop-Ups nehme ich dafür in Kauf. Auch die Soundkulisse passt hervorragend, launige Sprüche von Fahrer, Passagieren und Passanten überzeugen ebenso wie die treibende Musik. Zum absoluten Überspiel reicht es für mich trotz aller Begeisterung jedoch nicht ganz: Das zweite Szenario ist eine bombige Sache, hat aber Probleme mit dem Wegweiser – so werdet Ihr öfter auf zeitraubende Umwege fehlgeleitet, als Euch lieb ist. Auf Dauer bleibt zudem nur die Jagd nach noch mehr Geld, andere Motivations-Modi gibt das Grundkonzept nicht her. Das alles sind aber nur kleine Kritikpunkte: „Crazy Taxi" ist ein geniales Spiel, das auf jeden Fall in jede ordentliche Dreamcast-Sammlung gehört.**



Ulrich Steppberger

Drift-Power: Schleudert Ihr Eure Karre schwungvoll und elegant um die Kurve, sprühen die Funken und der begeisterte Fahrgast lässt ein Trinkgeld springen.



Mach hin: Während Eure Passagiere einsteigen, seht Ihr den gewünschten Zielort links eingeblendet.



ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zur Zeit nicht geplant.



ENTWICKLER:
SEGA, JAPAN
(WWW.SEGA.COM)

Zombie Revenge



Im Duett macht die Zombie-Metzelei doppelt Spaß: Allerdings teilt Ihr Euch Continues und die nützlichen Extras.

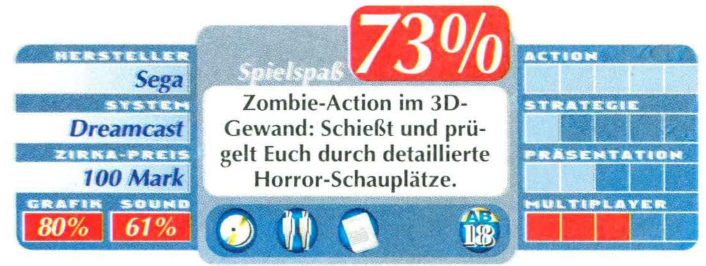
Fans von "Dynamite Cop" aufgepasst: Segas Arcade-Umsetzung "Zombie Revenge" entführt Euch nach Woodside City, das von faulenden Untoten belagert wird.
In der Haut von Stick Brightring, Linda Rotta oder Busujima Rikya kämpft Ihr Euch durch neun 3D-Areale wie Abwasserkanäle oder stillgelegte Fabriken. Stellt sich ein Mutant in den Weg, verschafft Ihr ihm via Waffengewalt (u.a. Shotgun oder Flammenwerfer) und halbautomatischer Zielerfassung die ewige Ruhe. Ohne Munition für die Ballermänner halten deftige Schläge und Tritte die Zombiebrut fern. Infiziert Euch ein Gegner mit der Seuche, hilft nur noch der Griff nach Heilkräutern, die erledigte Feinde nach ihrem Dahinscheiden ebenso zurück lassen wie Extrawaffen und Munition. Diese könnt Ihr gut gebrauchen, da am Ende jedes Abschnittes ein fetter Zwischengegner lauert. Wie von "Dynamite Cop" gewohnt, dürft Ihr auch zu zweit die Fäuste fliegen lassen; entweder in der 'normalen' Arcade-Variante oder im 'Fighting-Mode'. VM-Fans versuchen sich an diversen Mini-Spielen. *os*

Hinweis: Kurz vor Redaktionsschluss erreichte uns die Meldung, dass sich die PAL-Version auf Juni verschiebt uns sich von der vorliegenden NTSC-Version unterscheidt. Sollten sich evt. Änderungen auf die Wertung auswirken, werden wir dies kundtun.

***METZELN, BIS DER ARZT KOMMT:** Für Fans unkomplizierter 'Haudrauf-Action' ist "Zombie Revenge" das richtige Futter für zwischendurch. Die beeindruckende 3D-Optik bleibt stets flüssig und geizt nicht mit ausufernden Splatter-Effekten. Die Vielzahl an Waffen wird gekrönt durch meinen Liebling, den Riesenbohrer. Mit diesem Werkzeug fräst Ihr Euch mühelos durch die dicksten Angreifer. Leider fehlt dem Zombie-Schlachtfest die Dynamik eines "Dynamite Cop": Das Polizei-Gegenstück spielt sich schneller bzw. direkter und erzeugt darüber hinaus mit subtiler Situationskomik den einen oder anderen Lacher. Trotzdem ist "Zombie Revenge" dank des größeren Umfangs und der hübscheren Optik nicht nur für "Dynamite Cop"-Fans einen Blick wert.*



Oliver Schultes



ANDERE VERSIONEN
Den Import-Test findet Ihr in MAN!AC 2/2000. "Dynamite Cop" wird hiermit auf 74% abgewertet.

ENTWICKLER:
DMA DESIGN, SCHOTTLAND
(WWW.DMA-DESIGN.COM)

Wild Metal



Operation Wüstensturm: Einsam kämpft Ihr gegen rebellisches Schwermetall und dick gepanzerte Geschütztürme.

Auf drei Planeten eines fernen Sonnensystems haben die Maschinen die Macht übernommen und alles Leben vernichtet. Von den menschlichen Verlusten abgesehen, wäre das gar nicht so schlimm, weil die Himmelskörper sowieso an Unwirtlichkeit nicht zu überbieten sind. Allerdings befinden sich auf den wüsten Planeten Energiekapseln, die Ihr an Bord eines von fünf panzerartigen Gefährten aufspüren und einsammeln müsst. Acht Artefakte je Level sind zu horten, um auf das nächste Schlachtfeld gebeamt zu werden. So walzt Ihr mit Eurem Kettenfahrzeug über Berg und Tal, deckt sporadisch auftretende Feindfahrzeuge aus vollen Rohren ein und achtet auf den Zustand Eurer Energieleiste. Mit acht verschiedenen Granaten lässt sich Euer Rohr füttern, zusätzlich dürft Ihr drei Sorten Minen legen. Der Geschützturm wird über die Schultertasten unabhängig von der Fahrtrichtung bewegt; wie weit ein Geschoss fliegt, bestimmt Ihr durch die Druckdauer des Feuerknopfes. Damit Euch die Ballerei nicht zu langweilig wird, kämpft Ihr gegen insgesamt zehn unterschiedliche Boden- und sieben Luftvehikel. Auch Geschütztürme und Generatoren, die der Versorgung von Energiebarrieren dienen, müsst Ihr ausschalten. *sf*

***GRANATENSTARK?** Zwar legt DMA mit „Wild Metal" eine ordentliche PC-Umsetzung als Dreamcast-Debüt hin, doch was hilft alle Konvertier-Kunst, wenn schon das Original mit einem hohen Gähnfaktor gestraft war. Über steril texturierte Planeten zu gurken, blinkende Objekte einzusammeln und ab und an einen Gegner mit Geschossen einzudecken, ist auf Dauer so öde wie die Grafik der Planeten. Hätten sich die Designer unterschiedliche Missionsziele einfallen lassen oder taktische Aspekte in den Vordergrund gestellt, dann könnte das Spielprinzip ein ähnliches Niveau erreichen wie die teils hervorragende Technik. Denn das physikalisch korrekte Partikelsystem und der exzellente räumliche Klang suchen im Videospielbereich ihresgleichen. Kurz gesagt: Perlen vor die Säue.*

Stephan Freundorfer



Spielspaß 58%

Sinnfreie ballistische Gefechte mit teils guter Technik: Für Actionfans zu dröge, für Taktiker zu seicht.

AB 12



ANDERE VERSIONEN
Das PC-Original "Wild Metal Country" ist bereits 1999 erschienen.

ENTWICKLER:
MICROIDS, FRANKREICH
(WWW.AMERZONE.COM)

Amerzone



Auf der Reise nach Amerzone ist Euch das Benzin ausgegangen. Schön, dass es selbst auf der kleinsten Insel eine Tankstelle gibt.



Französische Hersteller sehen sich anscheinend dazu berufen, das Adventure-Genre vor dem Aussterben zu bewahren. Nach einigen schwachbrüstigen Spielen von Cryo ("Versailles", "Grab des Pharao") versucht nun Microids mit dem Grafikabenteuer "Amerzone" sein Glück. Der vielsagende Titel steht für ein tropisches Land, das Ihr unter Mühen von Eurer Heimat Frankreich aus zu erreichen sucht. Der greise Naturkundler Dr. Valembois bittet Euch, eine Expedition dorthin zu unternehmen, um ein vor 50 Jahren von ihm entwendetes Ei einer aussterbenden Vogelart ins angestammte Nest zurückzulegen. Da der Doktor nach einigen Sätzen wieder in seine verkalkten Traumwelten abdriftet, seid Ihr bei der Vorbereitung und Durchführung der Reise ganz auf Euch gestellt. So verschafft Ihr Euch im Leuchtturm des Forschers zunächst weitere Informationen aus diversen Schriftstücken, macht ein altertümliches Wasserflugzeug startklar und düst mit dem ökologisch wertvollen Gepäck gen Süden. In fünf weiteren Kapiteln, die durch FMVs verbunden sind, kämpft Ihr mit den Unbilden der Fahrzeugtechnik, trefft auf Indios und exotische Tiere und erfüllt Eure Aufgabe als Ei(l)-Kurier. Die Handhabung gestaltet sich simpel wie die Rätsel: In 360°-Blickfreiheit sucht Ihr Standbilder nach Hinweisen ab, drückt hier einen Schalter und dreht dort an einem Rad. *sf*

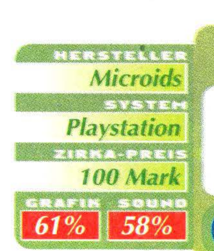
Muster von Mowin, Tel. 0821/3490226

!

FAD WIE SALZLOSE DIÄT: Microids Öko-Abenteuer fehlt das Herzstück eines lohnenswerten Grafikadventures: Eine gelungene Story. Die Geschichte um Euren Südamerikaausflug bietet weder Spannung noch Überraschungen, geschweige denn Humor. Die biedere Handlung dümpelt vor sich hin und lässt Euren Entdeckerdrang rasch absaufen. Hinzu kommen spärliche und oft kinderleichte Rätsel, auf deren Lösung Ihr zumeist mit der Nase gestoßen werdet. Die Unterhaltungen mit Personen sind kaum spielrelevant und daher nur – zugegebenermaßen dank ordentlicher Grafik und Sprachausgabe – schmückendes Beiwerk. Übrig bleibt ein technisch solider Langweiler für Anfänger, Schön-Wetter-Abenteurer und "Myst"-iker, die an mangelndem Adventurenachschub leiden.



Stephan Freundorfer



HERSTELLER
Microids
SYSTEM
Playstation
ZIRKA-PREIS
100 Mark
GRAFIK 61%
SOUND 58%

Spielspaß **50%**

Uninteressantes Grafikabenteuer mit müder Story, simplen Rätseln und durchschnittlicher Präsentation.









ANDERE VERSIONEN

Das PC-Original ist bereits letztes Jahr erschienen.

Rollcage Stage 2

ENTWICKLER: ATTENTION TO DETAIL, ENGLAND (WWW.ATD.CO.UK)

PS

Vor einem Jahr überzeugte das ungewöhnliche "Rollcage" als Alternative zum altehrwürdigen "Wipeout". Das Besondere an der pfeilschnellen Raserei waren die Rennwägen, die bei genügend Tempo sogar an Wänden und Decken fahren konnten, denn die Vehikel sind oben und unten identisch konstruiert. Fallt Ihr also nach einer Karambolage aufs Dach, könnt Ihr unbehelligt weiterrasen.

"Rollcage Stage 2" hält am bewährten Grundkonzept fest: Auch diesmal tretet Ihr gegen vier Kontrahenten an und versucht, die Ziellinie als erster zu erreichen. Das sehen Eure Gegner natürlich ungern, rempeln Euch fies an und greifen zum reichhaltigen Waffenarsenal – ein Dutzend Angriffs- und Verteidigungsvarianten stehen zur Verfügung. Neben bewährten Turboschüben, Wurmlöchern zum schnellen Platzgewinn und Zielraketen findet Ihr neue Gemeinheiten wie ein Maschinengewehr mit hundert Schuss oder eine Bombe, deren Explosionsradius alles um Euch herum wegschleudert. Maximal zwei Extras könnt Ihr mit Euch führen und durch mehrfaches Aufsammeln aufladen.

Statt auf sechs verschiedene Fahrer zu setzen, habt Ihr nun die Wahl zwischen fünf Autofabrikaten. Jede Marke stellt vier Flitzer in mehreren Lackierungen her, die sich in fünf Kategorien unterscheiden: Neben Höchstgeschwindigkeit, Beschleunigung, Panzerung und Bodenhaftung entscheidet vor allem die Leistung – ist Euer Vehikel hier schwach auf der Brust, könnt Ihr bei langen Rennen die anderen Vorteile nur bedingt ausspielen. Zu Beginn müsst Ihr mit nur drei Boliden auskommen, erst durch Erfolge in den Liga-Rennen gesellen sich neue und bessere Modelle dazu.

Volle Kontrolle?

So harmlos die futuristischen Flitzer auch aussehen, so bösartig wirken sich ihre fahrerischen Eigenheiten aus, wenn ihr nicht kräftig aufpasst – reine Bleifuß-Piloten sehen besonders in den höheren Stufen kein Land. Eine wichtige Faustregel ist, bei Sprüngen vom Gas zu gehen: Landet Ihr nämlich mit heulendem Motor, ist die Gefahr besonders groß, dass Euer Vehikel unkontrollierbar ausbricht. In so einem Fall rettet Euch zwar der Ausrichtungsknopf, wodurch Ihr wieder in die korrekte Fahrtrichtung gestellt werdet, doch kostet das viel Zeit, die oft nicht mehr aufzuholen ist.



Imposant: Während Ihr durch den Glastunnel prescht, schweben außen gigantische Raumschiffe langsam vorbei.



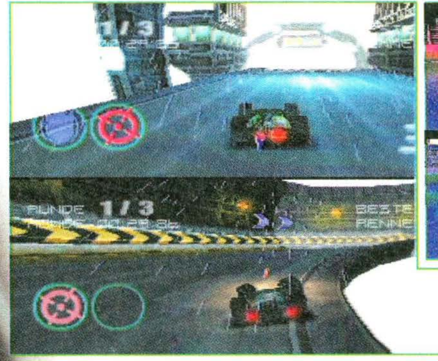
Ob rote Dämmerung (links) oder verschwommene Regenstürme (oben): "Rollcage"-Piloten trotzen allen Widrigkeiten.

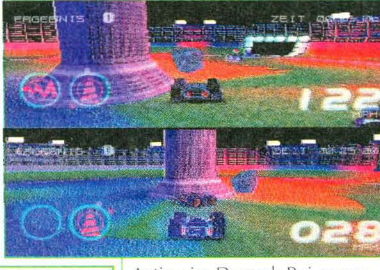
"Rollcage"-Novizen machen sich als erstes mit der Fahrzeugbeherrschung auf zehn Trainingskursen vertraut oder wagen ein paar Übungsrunden auf Zeit gegen einen 'Ghost'. Profis wiederum starten gleich in den 'Scramble'-Modus, der voller Tücken steckt. Satte 25 vertrackte und in der Luft schwebende Kurse warten hier darauf, von Euch in einem Zeitlimit durchfahren zu werden. Was einfach klingt, ist ganz schön haarig: Kommt Ihr von der Piste ab, fallt Ihr sofort ins Bodenlose – dank holpriger Beläge, extrem enger Passagen und gewaltiger Lücken im Asphalt ein häufig gesehenes Bild.

Kernstück von "Rollcage Stage 2" sind die Rennligen: Hier erspielt Ihr neue

MEHR DRIN, MEHR DRAN: **Die zahlreichen Spielmodi von "Rollcage Stage 2" lassen kaum Wünsche offen. Auch die Kurs- und Autovielfalt wurde erhöht, zumal sich die einzelnen Landschaften wohltuend voneinander abheben und der Schwierigkeitsgrad ausgewogener ist. Besonders gefällt mir das knackige 'Scramble', das weit mehr Geschick von Euch verlangt, als nur tumbes Gasgeben. Technisch halten sich die Positiv-Updates allerdings in Grenzen: Die schnelle Grafik hat nur Detailverbesserungen erfahren, gelegentliche Tempoeinbrüche sind die Folge. Hauptknackpunkt aber bleibt die unverändert kritische Autokontrolle, die erneut die Quelle reichlich Frustes ist: Bei einer Unachtsamkeit verliert Ihr inmitten wilder Überschläge und Irrfahrten die Orientierung und trudelt eine Zeit lang wild herum.**

Ulrich Steppberger





Action im Doppel: Bei normalen Rennen (links) gibt's keine Gegner, 'Trümmer-Fußball' (oben) geht nur zu zweit.



Abkürzung durch Zeit und Raum: Rechts von Euch hat ein Konkurrent ein praktisches Wurmloch hinterlassen – trefft Ihr es, gewinnt Ihr ebenfalls automatisch Plätze.



Immer an der Wand lang: In der imposanten 'Jumpgate'-Raumstation genießt Ihr bei Vollgas den Ausblick auf die Sterne.

BITTE ANSCHNALLEN – HIER GEHT VON ANFANG AN DIE POST AB! Sind Euch 'normale' Rennspiele zu eintönig, werdet Ihr an der effektgeladenen "Stage 2" Eure helle Freude haben. Ich kann mich an den Explosionen, Feuerschwaden und Lichteffekten im Sekundentakt einfach nicht satt sehen – ATD bringt die Grafikchips der Playstation zum Glühen. Auch spielerische Verbesserungen lassen mich strahlen: Actionbetonte Zusatzmodi wie die 'Total'-Rennvariante sind Gold wert, denn dadurch ist die zerstörbare Umgebung nicht nur schmuckes Beiwerk wie im ersten Teil. Beim Fahrzeugverhalten ist wieder Licht und Schatten angesagt. Insbesondere analog lenkt Ihr die Rollcages butterweich über die Kurse, doch eine automatische Ausrichtung bei der Landung fehlt auch diesmal.

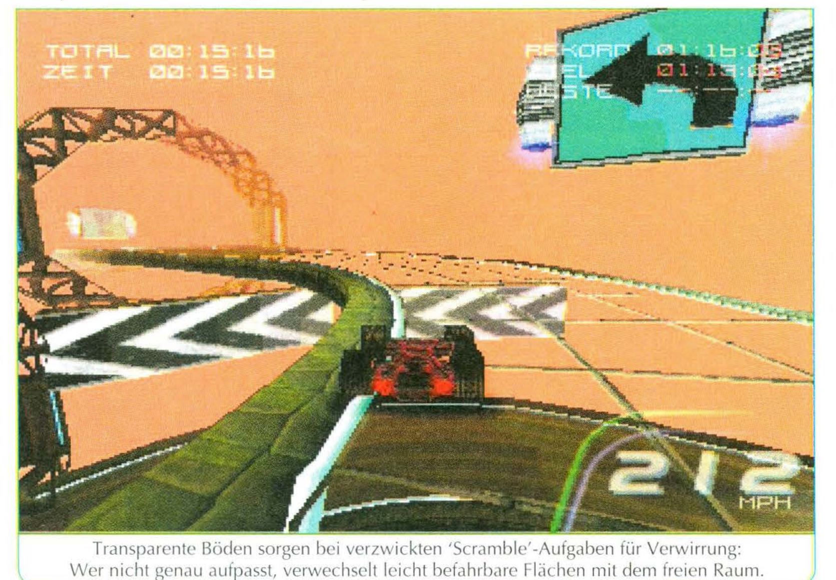
Thomas Szedlak

Autos, Kurse und weitere Spielvarianten für Solo- und Zweispieler-Action. Es bleibt dabei Euch überlassen, ob Ihr nach traditionellen Regeln (Sieger ist, wer zuerst die Ziellinie erreicht) oder in 'Total'-Manier antretet. Hier wird nicht nur Eure Platzierung, sondern auch die schnellste Rundenzeit und Euer Zerstörungswahn belohnt: Abgeschossene Gegner und demolierte Gebäude ergeben wertvolle Punkte. Liegt Ihr nach drei Rennen vorne, steht der Qualifikation in die nächsthöhere Division ein K.O.-Rennen im Weg: Hier scheidet nach jeder Runde das Schlusslicht aus; nur wenn Ihr am Ende als letzter übrigbleibt, steigt Ihr eine Klasse auf.
20 Kurse in sechs Szenarien müsst Ihr im Kampf durch die drei Ligen bezwingen: Im Weg liegende Steinbrocken bremsen Euer Gefährt unsanft, nützliche Turbostreifen sind oft an der Decke eines Tunnels angebracht – wie praktisch. Dafür entdeckt Ihr auf den Kursen viele Abkürzungen: Oft ist die Alternativroute schneller, aber dafür schwer anzufahren und mit tückischen Kurven oder Hindernissen gespickt.
Seid Ihr erfolgreich in den Ligen, könnt Ihr Euch an mehreren Spielvarianten versuchen, deren Anforderungen breit gestreut sind: Im 'Zerstörer' kommt es nur darauf an, alle Randobjekte eines Kurses möglichst schnell zu eliminieren. Beim 'Überlebenskampf' wiederum geht Ihr auf eine Marathon-Tour über alle Kurse, scheidet aber sofort aus, sobald Ihr ein Rennen nicht siegreich beendet. Alleine gegen die Uhr kämpft Ihr, wenn es ins 'Rennen aller Strecken' geht. Hier absolviert Ihr überall eine einzelne Runde, deren Zeiten sich zum Gesamtergebnis addieren.
Auch für Zweispielerspaß ist gesorgt: Bei Splitscreen-Duellen treten zwar keine Computergegner an, dafür gibt es nicht nur Einzelrennen, sondern eine ganze Duellserie. Ihr fahrt solange auf zufällig ausgewählten Kursen um Siegpunkte, bis einer das vorgegebene Limit erreicht. Ebenfalls wieder mit dabei ist der 'Gefechtsmodus', bei dem es darum geht, den Kontrahenten mit Hilfe der Extras möglichst effektiv zu plätten. Weitere Varianten sind ein 'Zerstörer' zu zweit sowie die 'Verfolgung', bei der Ihr auf entgegengesetzten Stellen der Piste startet und Euch gegenseitig einholen müsst. Ungewöhnlich, aber witzig ist der 'Trümmer-Fußball': In einer kreisrunden Arena mit zwei Bodenlöchern schuppst Ihr mit Eurem Gefährt einen Gesteinsbrocken herum und versucht, ihn im gegnerischen Tor zu versenken. *us*

Der Soundtrack

von "Rollcage Stage 2" ist ausgesprochen progressiv: Sorgte beim ersten Teil Fatboy Slim als Flaggschiff für krachigen Dancefloor-Sound, sind die Beiträge diesjährigen Interpreten der Marke 'Sagt mir nix' noch mehr Geschmacksache als die ungewöhnlichsten "Wipeout"– Songs: Die teilweise monotonen Tracks gehen bei Standard-Lautstärke allerdings im Motoren- und Explosionslärm soweit unter, dass sie nicht besonders auffallen.


Das Palmenidyll trügt: In der engen Kurve wirft Euch der holprige Untergrund beim kleinsten Patzer aus der Spur.



Transparente Böden sorgen bei verzwickten 'Scramble'-Aufgaben für Verwirrung: Wer nicht genau aufpasst, verwechselt leicht befahrbare Flächen mit dem freien Raum.



Pfeilschnelle Action-Raserei mit netten Effekten und kräftig aufgebohrtem Strecken- und Optionsangebot, aber der gleichen frustigen Steuerung des Vorgängers.










ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zur Zeit nicht geplant. Der Vorgänger "Rollcage" wurde in MAN!AC 3/99 mit 76% Spielspaß getestet und wird auf 73% abgewertet.



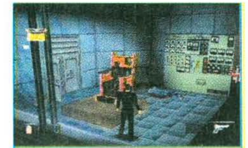
Die Hard Trilogy 2

ENTWICKLER:
N-Space, USA
(www.n-space.com)

Humor ist, wenn man trotzdem lacht? Auch "Die Hard Trilogy 2" dürfte ebenso wie der Vorgänger schnurstracks auf dem Index landen, denn die altbekannten Geschmacklosigkeiten des ersten Teils wurden beibehalten: Überfahrt Ihr z.B. Fußgänger, sorgen Scheibenwischer dafür,







Stirb qualvoll: Eine Schalterbewegung und Ihr reduziert die Wache zu einem Brikettersatz.

dass die blutdurchtränkte Windschutzscheibe wieder klar wird. Tiefpunkt des eigenwilligen Humorverständnisses von Entwickler n-Space dürfte jedoch der elektrische Stuhl sein: Die Verbrennung des wehrlosen Opfers (siehe Bilderfolge) ist tatsächlich nur als 'Gag am Rande' konzipiert, denn entscheidend für den Spielablauf ist die Aktion nicht.



Stirb festlich: Der vermummte Dickwanst benötigt eine Menge Treffer, bis er endlich umkippt. Passt auf die Geiseln im Ballsaal auf!



Stirb ballernd: Im Gun-Shooter-Abschnitt ist diesmal mehr Rücksicht gefragt – zu viele abgeschossene Zivilisten führen zum vorzeitigen "Game Over".

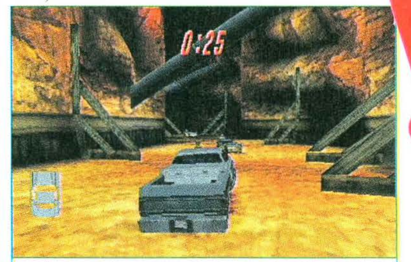
John McClane kommt nicht zur Ruhe: Der Proll-Cop will eigentlich nur seinen alten Kumpel Kenny in Las Vegas besuchen, doch prompt landet er wieder in einem gefährlichen Abenteuer. Eine internationale Terroristenvereinigung will das Spielerparadies dem Erdboden gleich machen, was unser Held natürlich nicht zulassen kann: Im Alleingang nimmt er es mit den Schurken auf.

Wie der indizierte Vorgänger besteht "Die Hard Trilogy 2" aus drei verschiedenen Minispielen: Neben einem ballerlastigen Action-Adventure im "Syphon Filter"-Stil warten ein Gun-Shooter (mit G-Con45-Unterstützung) und ein missionsbasiertes Autorennen à la "Driver" auf Euch. Auf Wunsch übt Ihr, bevor Ihr Euch auf zwei Spielmodi stürzt: Wählt Ihr 'Movie', absolviert Ihr die Abschnitte eingebettet in einer durch FMV-Sequenzen fortgeführten Handlung. Bei 'Arcade' dagegen wählt Ihr eins der drei Spiele aus und kämpft Euch am Stück durch die jeweils neun Levels.

Beim Action-Adventure seht Ihr McClane über die Schulter und schnüffelt in Gefängnissen und Lagerhallen herum. Schurken lauern hinter geschlossenen Türen und hinterlassen nach dem Ableben ein Dutzend großkalibrige Waffen, mit denen Ihr wirkungsvoller aufräumt. Überwachungskameras erledigt Ihr durch das Umschalten auf gezoomte Zielsicht. Tückisch sind Bewegungsmelder, die bei Kontakt am Boden liegende Minen auslösen.

Im Gun-Shooter ballert Ihr auf anstürmende Terroristen-Horden, müsst diesmal jedoch vorsichtiger sein. Der Tod von unschuldigen Geiseln führt nicht nur zu Punktabzug, knipst Ihr zu viele unschuldige Leben aus, ist Eure Mission gescheitert. Um der bewaffneten Übermacht Herr zu werden, sammelt Ihr Granaten auf, deren Explosionswucht gleich mehrere Feinde erledigt.

Im Auto schließlich seid Ihr permanent unter Zeitdruck: Mit Eurem Vehikel jagt Ihr im nächtlichen Las Vegas entflohene Verbrecher oder chauffiert als Undercover-Agent Fahrgäste per Taxi zum Hotel. In einem anderen Level seid Ihr am Steuer eines Krankenwagens oder braust durch eine Mine. Hilfe findet Ihr nur in Form von Zeitgutschriften und Treibstoff für Turboschübe. *us*



Stirb rasend: Im engen Minenschacht steht Ihr unter besonders heftigem Zeitdruck. Seid Ihr zu langsam, schließen sich die Tore.

EIGENTLICH SOLLTE ICH JA für "Die Hard Trilogy 2" kein freundliches Gesicht aufsetzen: Eine Fortsetzung, die dem drei Jahre alten Erstling spielerisch bis auf Kleinigkeiten gleicht, ist schon dreist genug. Dass aber zudem die technische Qualität spürbar schwächer ausfällt, das darf's einfach nicht geben. Habt Ihr den ersten Schock allerdings überwunden und die schwache Autojagd ignoriert, spielt sich der Rest durchaus unterhaltsam. Die knackigen Rumlaufabschnitte sind zwar eine schamlose "Syphon Filter"-Kopie, aber die geklauten Ideen wirken sich positiv aus. Am besten gefallen mir die Gun-Shooter-Level: Leider lässt auch hier die Optik zu wünschen übrig, doch durch die geschickte Gegnerverteilung und taktischeres Vorgehen kommt hier mehr Spielwitz auf als beim wüsten Vorgänger.







Stirb schleichend: Bei seinen Abenteuern zu Fuß hat sich McClane klar erkennbar von Gabe Logan inspirieren lassen.

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zur Zeit nicht geplant.

Road Rash Jailbreak

ENTWICKLER:
Electronic Arts, USA
(www.ea.com)

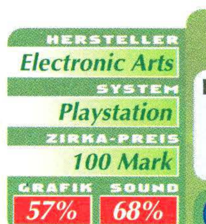


Verkehrte Welt: Als schlagstockschwingender Cop zeigt Ihr den skrupellosen Rockern, wo der Hammer hängt.

EAs Biker-Gekloppe geht auf der Playstation in die nächste Runde: Nach "Road Rash" und "Road Rash 3D" prügelt Ihr Euch in "Road Rash: Jailbreak" zum dritten Mal über staubige Highways und verschneite Berglandschaften oder durch fußgängerreiche Innenstädte.
Neben dem obligatorischen 'Time Trial'-Modus stehen dem Solo-Biker zwei verschiedene Spielvarianten zur Wahl: 'Jail Break' und 'Five-O'. In ersterer schließt Ihr Euch einer von zwei Motorrad-Gangs an und versucht durch Rennerfolge oder Knockouts in der Rocker-Hierarchie ganz nach oben zu klettern. Habt Ihr die nötige Qualifikation erreicht, startet Ihr als angesehener Bandenführer die entscheidende Schlacht: Die Befreiung des Biker-Königs Spaz. Im 'Five-O'-Mode steht Ihr dagegen auf der anderen Seite des Gesetzes. Als gnadenloser Highway-Polizist pickt Ihr Euch gezielt einen Rowdie aus dem Pulk und prügelt ihn via Gummiknüppel von seinem Zweirad. Handschellen gezückt, und ab geht's in den Knast.
In den diversen Multiplayer-Modi dürft Ihr Euch mit menschlichen und zusätzlichen CPU-Gegnern messen. Dabei könnt Ihr sogar zu viert die Ketten schwingen – einer lenkt, der andere schlägt vom Beiwagen auf die Gegner ein. *os*

AN DEM "ROAD RASH"-KULT nagt kräftig der Zahn der Zeit: Während andere Rennspiele mit brillanter Optik protzen (siehe "Ridge Racer 4"), ruckelt die pixelige Grafik von "Jailbreak" erbarmungslos über den Bildschirm. Machte der Vorgänger "Road Rash 3D" dank gutmütiger Kollisionsabfrage noch kurzfristig Spaß, so zehrt der neueste Spross der EA-Serie gewaltig an den Nerven: Die kleinste Berührung mit Baum oder Laterne katapultiert Euren Fahrer gnadenlos aus dem Sattel. Flugs noch von ein paar Autos oder Gegnern überrollt, und Ihr lauft mit Euren schweren Stiefeln mehrere hundert Meter zurück zum Bike – letzter Platz inklusive. Im Mehrspieler-Modus kommt erheblich mehr Laune auf, vor allem in den spaßigen Beiwagenrennen geht die Post ab.


Oliver Schultes


HERSTELLER: Electronic Arts
SYSTEM: Playstation
ZIRKA-PREIS: 100 Mark
GRAFIK: 57%
SOUND: 68%


Spielspaß 54%

Highway-Prügelei mit heißen Öfen: Ruckel-Optik und übersensible Kollisionsabfrage verderben den Spaß.



ANDERE VERSIONEN
Der Vorgänger ist in MAN!AC 7/98 getestet und wird hiermit auf 69% abgewertet.

ENTWICKLER:
Crystal Dynamics, USA
(www.eidos.de)

Legacy of Kain: Soul Reaver

Unterschiede

zur Playstation-Fassung sind rein optischer Natur: Natürlich läuft „Soul Reaver“ auf dem Dreamcast in Highres-Auflösung, einen 60-Hertz-Modus sucht Ihr aber vergebens. Dafür sind die PAL-Balken kaum zu sehen. Die Bildrate bleibt konstant bei 50 Bildern pro Sekunde. Seltene Grafik-Slowdowns sind nicht der Dreamcast-Hardware, sondern der Programmierung anzukreiden – "Soul Reaver" lädt während des Spiels gelegentlich nach. Die Fernsicht wird, ähnlich wie auf der Sony-Konsole, durch Nebelschwaden eingeschränkt. Inhaltlich hat sich Eidos auf eine 1:1-Umsetzung beschränkt, die Tastenbelegung ist nahezu identisch mit der Playstation-Fassung. Nur die Kamera justiert Ihr nun mit dem Digikreuz statt den fehlenden L2/R2-Tasten.



"Wie töte ich Vampire" – Kapitel 4: Locke den zu tötenden in einen hereinfallenden Lichtstrahl, und der Grill ist angerichtet.

Männer zuerst: Noch bevor Virtual-Babe Lara Croft auf dem Dreamcast ihre körperlichen Vorzüge ins rechte Licht rückt, durchstreift Seelenräuber Raziel sein düsteres Horror-Abenteuer in schicker Highres-Optik.
In „Tomb Raider“-Manier kämpft Ihr Euch durch die Ruinen von Nosgoth auf der Suche nach Euren Brüdern und Lord Kain, der für Euer jämmerliches Dasein – ohne Kiefer und völlig entstellt – verantwortlich ist. Eure ehemaligen Kompagnons haben sich in den letzten Jahrhunderten in abartige Kreaturen verwandelt, ihre Artgenossen sorgen in Clans für Angst und Schrecken. Da es sich bei Euren Gegnern um Vampire handelt, gestaltet sich deren Beseitigung schwierig: Ihr rammt dem Feind einen Pfahl ins Herz, lockt ihn in einen Lichtstrahl oder werft ihn in eine Feuerstelle bzw. einen Haken an der Wand. Die Seelen der Getöteten nehmt Ihr in Euch auf, denn in der 'Welt der Materie' verliert Ihr ständig Energie. Sterben könnt Ihr allerdings nicht – ist Eure Energie am Ende, werdet Ihr in die Spektralwelt transferiert und sammelt dort neue Kräfte. Eure Flügel – der Grund, weshalb Ihr Euch den Zorn von Lord Kain zugezogen habt – sind zwar verstümmelt, für kurze Gleitflüge aber zu gebrauchen.



Anders als Lara Croft könnt Ihr Steinblöcke nicht nur verschieben, sondern auch nach oben hieven.

Rot-Grün-Debatte: Während das Blut in Zwischensequenzen rötlich schimmert, spritzt es im eigentlichen Spiel grün.

Eine Waffe bleibt Euch anfangs verwehrt, Eure Pranken sind Eure einzige Verteidigung. Haltet Ihr die Augen offen, findet Ihr aber schnell Speere oder Vasen, die Ihr aufnehmt und für Eure Zwecke einsetzt. Von jedem besiegten Clanführer lernt Ihr außerdem Fähigkeiten, um z.B. Wände hochzuklettern oder zu schwimmen. Dann ist auch Wasser für Euch nicht mehr tabu – bevor Ihr nicht schwimmen könnt, führt nämlich jede Berührung mit Wasser zum Transfer in die Spektralwelt. Habt Ihr das 'Soul Reaver'-Schwert in der Hand, nehmt Ihr Feinde aus der Distanz ins Visier. Der Soul Reaver ist die einzige Waffe, die Ihr beim Wechsel in eine andere Ebene mitnehmt und lässt sich mit Elementen wie Feuer oder Eis belegen.
Das Erzählen der packenden Hintergrundgeschichte ist nach dem Render-Intro nicht beendet: In regelmäßigen Abständen erfahrt Ihr in Zwischensequenzen mehr über Eure Vergangenheit und die schrecklichen Geschehnisse der letzten Jahrhunderte. *ts*

DER SEELENRÄUBER STIEHLT MIR AUCH AUF DEM DREAMCAST den Schlaf! Grafisch geht die 128-Bit-Fassung zwar nicht so an's Hardware-Maximum wie die Playstation-Version, gefällt aber auch hier mit riesigen, detailreich ausstaffierten Arealen und lebensnah animierten Charakteren. Was Euch im Vergleich zum hauseigenen Genre-Konkurrenten „Tomb Raider 4“ positiv auffällt, ist der unkomplizierte Spielablauf: Ihr müsst beim Erkunden Nosgoths keine Millimeterarbeit leisten; dank der direkten Steuerung lenkt Ihr Raziel deutlich angenehmer als Lara Croft. Toll auch, dass Ihr den Feind nicht einfach mit der Shotgun wegpustet, sondern mit Eurer Umgebung interagieren müsst, um erfolgreich zu sein. Die vereinzelten Knobelaufgaben erfordern in gleichem Maße Eure Kombinationsgabe wie die riesigen Level-Konstrukte Euer Orientierungsvermögen. Durch die professionelle Präsentation wirkt „Soul Reaver“ zudem wie aus einem Guss und liefert den Story-Hintergrund, um Euch vollends in die Welt der Vampire hineinzuziehen. Wollt Ihr Eure Dreamcast-Sammlung mit Abenteuerkost ergänzen – kaufen!



Thomas Szedlak

HERSTELLER	Eidos
SYSTEM	Dreamcast
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	73%
SOUND	76%



ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

Intelligentes Vampir-Abenteuer mit beklemmender Atmosphäre, perfekter Spielbarkeit und ansehnlicher Highres-Optik.









Erst wenn Ihr den Feind verprügelt habt und er benommen umhertorkelt, könnt Ihr ihn problemlos pfählen.

ANDERE VERSIONEN
Die Playstation-Version wurde in MAN!AC 8/99 mit 88% Spielspaß getestet. Weitere Umsetzungen sind nicht geplant.

ENTWICKLER: GENERAL ENTERTAINMENT, JAPAN (WWW.INFOGRAMES.COM)

Pen Pen

Um der täglichen Langeweile auf dem Eisplaneten "Pen Pen" zu entgehen, schliessen sich acht pinguinähnliche Watschler zusammen und treten zum 'Tri-Icelon' an: Auf vier Kursen mit drei Schwierigkeitsgraden gilt es, als erster durchs Ziel zu kommen. Je nach Untergrund bewegt Ihr Euch unterschiedlich: Auf normalem Boden hoppelt Euer Läufer ohne Hilfsmittel voran, Eisflächen überwindet Ihr rodelnd durch rhythmisches Knopfdrücken. In tiefen Gewässern schwimmt Ihr auf die gleiche Weise, Hindernissen auf der Piste entgeht Ihr dagegen mit einem Sprung. „Pen Pen" eignet sich mit seiner putzigen Cartoon-Optik, quietschigen Soundeffekten und einfacher Steuerung gut für jüngere Spieler. Anspruchsvollere Zocker langweilen sich dagegen schnell, zumal die Ausstattung mit nur vier Strecken sehr knapp ist. Immerhin gibt's einen Vierspieler-Modus, der auch bei älteren Semestern für Laune sorgt. *us*



Nur nicht spotten: Während Euer Wettläufer mühsam nach vorne paddelt, lachen die Zuschauer.



HERSTELLER: Infogrames
SYSTEM: Dreamcast
ZIRKA-PREIS: 120 Mark
GRAFIK: 58% SOUND: 49%

Spielspaß 55%

Kinderfreundlich einfaches Comic-Rennen. Magere vier Kurse und Simpelsteuerung motivieren aber nur kurz.

ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind nicht geplant. Die Import-Fassung wurde in MAN!AC 2/99 getestet.

ENTWICKLER: UEP SYSTEMS, JAPAN (WWW.SEGA.DE)

Snow Surfers

Da alle coolen Boarder in Europa offiziell im Sony-Lager trainieren, flitzen die vier Helden aus „Cool Boarders Burrrn!" (MAN!AC 11/99) bei uns inkognito über die PAL-Piste. Zwei Halfpipes und sieben anspruchsvolle Abfahrten müsst Ihr bezwingen: Im Freestyle-Modus brettert Ihr von Checkpoint zu Checkpoint und sammelt Bonuszeit sowie Punkte für Stunts. Im Superpipe-Modus zeigt Ihr waghalsige Sprünge in der Röhre. Mit sieben Pistenrowdies und 18 Boards variiert Ihr das Fahrverhalten. Die Steuerung ist (besonders bei Sprüngen) einfacher als beim N64-Meisterwerk „1080°": Wer nach einem Hoppser noch steht und dabei ungefähr in Fahrtrichtung blickt, erhält die volle Punktzahl. Das Charging-System für Drehungen und Saltos belohnt vorbereitete Springer: Mit Anlauf schafft Ihr einen 1080°-Wirbel aus dem Stand! Die Wälder, Bergdörfer und Eishöhlen überraschen mit geheimen Abkürzungen. *oe*

Wer bei weiten Sprüngen nicht aufpasst, verlässt schnell die Piste: Merkt Euch jede harte Kurve!



HERSTELLER: Sega
SYSTEM: Dreamcast
ZIRKA-PREIS: 100 Mark
GRAFIK: 78% SOUND: 83%

Spielspaß 80%

Blitzschnelles Snowboard-Rennen mit massig Geheimnissen und spektakulären Stunts

ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zur Zeit nicht geplant. Den Test der Japan-Fassung "Cool Boarders Burrrn" findet Ihr in MAN!AC 11/99.

ENTWICKLER:
ARGONAUT, ENGLAND
(WWW.ARGONAUT.COM)

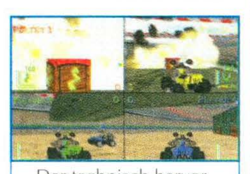
Red Dog


Das transparente Gebilde vor Eurem Vehikel ist nicht etwa eine Karte, sondern Euer Schutzschild. Praktisch: Gegnerische Salven prallen zurück in Richtung des Schützen.

Wohl zu oft "Star Wars" geschaut: Einer der feuerstarken Zwischengegner.


In der alternativen Ego-Perspektive erlebt Ihr das Spektakel noch intensiver. Allerdings leidet darunter die Übersicht.

***Multiplayer-Spaß:** "Red Dog" ist ein Tummelplatz für Freunde des geselligen Zockens. Bis zu vier Spieler hetzen sich durch zahlreiche Kampfarenen und begeistern sich an diversen Modi, u.a. Deathmatch, Capture the Flag oder Teammatch. Herausragendes Merkmal der Multiplayer-Spiele: Selbst zu viert bleibt die Optik ohne den kleinsten Ruckler. Fehlt nur noch ein riesiger Fernseher und williges Kanonenfutter!*


Der technisch hervorragende Mehrspieler-Modus sorgt für explosive Unterhaltung

'Wenn man jemandem den kleinen Finger reicht, nimmt er gleich die ganze Hand'. Diese Binsenweisheit trifft auch auf Argonauts neuestes Baller-Spekatakel zu. Nicht weit in der Zukunft besucht uns eine Alien-Rasse (die Haags) mit einem ungewöhlichen Anliegen: Sie geben sich als Flüchtlinge aus und bitten um Asyl auf der Erde. Im Gegenzug erhält die Menschheit Einblick in die fortgeschrittene Technologie der Außerirdischen. Wir lassen uns – blauäugig wie die Menschen nunmal sind – auf den Deal ein. Die Aliens beziehen ihre zugewiesenen Quartiere verteilt auf der ganzen Welt und anstatt uns ihre Technologie auszuhändigen, blasen die undankbaren Kreaturen zum Angriff.
Zum Glück schlummert in den Geheimlabors der Militärs ein schlagkräftiges Vehikel. Ausgerüstet mit aufladbarer Laserkanone, Schutzschild sowie einem Andockplatz für eine Sekundärwaffe stürzt Ihr Euch mit der Mischung aus Panzerwagen und Buggy in die Schlacht. In knapp einem Dutzend 3D-Level (u.a Antarktis, Lavahöhlen und unterirdische Bunkersysteme) müsst Ihr verschiedene Aufgaben erledigen – wie z.B. 'erlangt Zugang zur Haag-Basis', 'schaltet eine riesige Laserkanone aus' oder 'zerstört die Energieversorgung der Aliens'. Euer wendiges Fahrzeug ist dabei nicht nur in der Lage, vor- und rückwärts zu fahren: Drückt Ihr beide Schultertasten gleichzeitig, stellt sich die Maschine quer, und Ihr könnt via Analog-Stick nach links und rechts ausweichen. Schild und Laser sind miteinander gekoppelt: Feuert Ihr mit aufgeladener Lasergun, sinkt die Schildenergie; schützt Euch der Abwehrschirm, könnt Ihr den Laser nicht einsetzen. Unter herumstehenden Containern findet Ihr zahlreiche Extrawaffen wie Minen, Homing-Missiles und Zusatzkanonen, deren Munition allerdings begrenzt ist.
Für den Abschuss von Alien-Spinnen, Kampfschiffen oder Geschütztürmen erhaltet Ihr nicht nur Punkte: Manche Haags lassen unterschiedliche Energiekapseln zurück, die entweder Euren Laser oder Eure Energie aufladen. Am Ende einiger Abschnitte erwartet Euch ein besonders zäher Zwischengegner (z.B. ein Mech-Skorpion), den Ihr mit gezielten Treffern in seine Einzelteile sprengen müsst. Verliert Ihr im Kampfgetümmel eines Eurer drei Leben, werdet Ihr ohne Extrawaffen zum letzten Rücksetzpunkt gebeamt.
Für explosive Zockerrunden stehen diverse Multiplayer-Modi (siehe Randspalte) zur Verfügung. *os*

DIE ALTEN ACTION-HASEN VON ARGONAUT (u.a. "Starglider") haben's mal wieder geschafft und mit "Red Dog" ein innovatives und forderndes Ballerspektakel auf die Beine gestellt. Neben der beeindruckenden Optik mit konstanten 30 Bildern pro Sekunde (im 60 Hz-Modus) und der feinfühligen Steuerung macht vor allem die ungewöhnliche Mischung aus daumenstrapazierenden Feuergefechten sowie vorsichtiger Erkundung des 3D-Terrains mächtig Laune. Auch die abwechslungsreichen Missionen samt cleverer Zwischengegner schüren die Motivation. Ein besonderes Lob hat der Multiplayer-Mode verdient, der ebenso flüssig über den Bildschirm flimmert wie der Solo-Modus. Kritik gibt's nur für den happigen Schwierigkeitsgrad und die fehlende halbautomatische Zielautomatik, die den Spielfluss deutlich bremst.


Oliver Schultes

HERSTELLER	Sega
SYSTEM	Dreamcast
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	80%
SOUND	61%

Spielspaß **82%**



ACTION – STRATEGIE – PRÄSENTATION – MULTIPLAYER

Explosiver Action-Abenteuer-Mix mit einwandfreier Technik und forderndem Schwierigkeitsgrad


Im Seitwärtsgang weicht Ihr Schüssen bequem aus (großes Bild). Die Challenge-Missionen fordern fahrerisches Können (Bilder rechts).

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zur Zeit nicht geplant.

ENTWICKLER: TANTALUS, AUSTRALIEN (WWW.TANTALUS.COM.AU)

South Park Rally





Kein Glück für Kenny: Das lebensrettende Impfmittel befindet sich nicht in seinem Besitz.

Auch das N64 bleibt vom dritten "South Park"-Streich nicht verschont: Wie gehabt versucht sich die Kleinstadt-Sippe an einer Rally mit 14 Wettbewerben, bei denen nicht nur die Platzierung zählt. Oft müsst Ihr ein Objekt für eine bestimmte Zeit aufsammeln oder es zu einem Zielort transportieren. Der Konkurrenz erwehrt Ihr Euch mit zahlreichen Extras von Unterwäschezwergen bis hin zu explodierenden Kühen. Mehrere Spieler wagen ein Rennen mit bis zu vier Teilnehmern oder nehmen sich beim 'Ass Battle' gegenseitig aufs Korn. Die N64-Fassung von "South Park Rally" leidet zwar unter den bekannten spielerischen Schwächen, schneidet aber bei Grafik und Sound wesentlich besser ab als die Playstation-Version. Zusammen mit der Vierspieler-Option lohnt sich so wenigstens für Fans der Serie ein Blick drauf. *us*



HERSTELLER	Acclaim
SYSTEM	Nintendo 64
ZIRKA-PREIS	120 Mark
GRAFIK	62%
SOUND	66%

Spielspaß **53%**

Hektische Kartraserei mit Kenny & Co: Spielerisch durchwachsen, aber immerhin technisch akzeptabel.

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN

Eine Dreamcast-Umsetzung erscheint in Kürze. Die Playstation-Version wurde in MAN!AC 2/2000 mit 41% Spielspaß bewertet.

ENTWICKLER: MBL RESEARCH, USA (WWW.EASPORTS.COM)

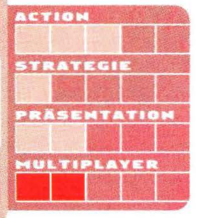
Supercross 2000





Und wieder fliegt einer: Bei den unrealistischen Kurvenrempeleien erwischt es fast nur die Gegner.

Supercross ist eine Motocross-Variante ohne Natur: Die Rennen finden ausschließlich auf künstlich angelegten Kursen statt, die mit vielen Sprüngen und engen Kurven versehen sind. "Supercross 2000" lässt Euch eine amerikanische Profiserie mit 24 lizenzierten Fahrern und 16 Kursen nachspielen. Zum Kennenlernen der Pisten versucht Ihr Euch im Zeittraining oder wagt ein Einzelrennen, bevor Ihr um die Meisterschaft geht. Alternativ ringt Ihr im 'Freestyle' mit gewagten Stunts um Punkte oder tretet zu zweit im Splitscreen an. Die N64-Umsetzung krankt an den gleichen Problemen wie das Playstation-Original: Die eintönigen Pisten unterscheiden sich kaum, stoßt Ihr mit anderen Fahrern zusammen, landen diese selbstredend im Staub – während Euch nichts passiert. Die hochauflösende Grafik sieht dezent besser aus, macht das Spielgeschehen aber noch träger. *us*



HERSTELLER	Electronic Arts
SYSTEM	Nintendo 64
ZIRKA-PREIS	120 Mark
GRAFIK	56%
SOUND	63%

Spielspaß **56%**

Auch auf dem N64 nicht besser: Fade Motocross-Variante, die an träger Optik und Monotonie leidet.

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN

Die Playstation-Version wurde in MAN!AC 2/2000 mit 57% Spielspaß getestet.

ENTWICKLER:
Acclaim, USA
(www.acclaimsports.com)

ECW Hardcore Revolution



Flugstunde: Vom dritten Seil trifft der Ellbogen gleich doppelt so hart, der arme Spike kann ein Liedchen davon singen.

Kaum dass die zwei Mädels den Stacheldraht-Ring verlassen haben, werden sie von ihren Aufpassern in die Mangel genommen

Die dritte Kraft:

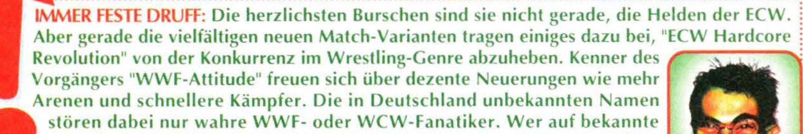
Neben den beiden auch in Deutschland bekannten Wrestling-Ligen WWF (World Wrestling Federation) und WCW (World Championship Wrestling) hat sich die fünf Jahre junge ECW als dritte große Knochenbrecher-Gilde im Land der unbegrenzten Möglichkeiten etabliert. Wrestler wie Mick Foley (alias Mankind, alias Cactus Jack) haben in dieser Liga ihr Hardcore-Image aufpoliert.

Jetzt ist Schluss mit lustig: Kaum dass Acclaims WWF-Lizenz ausgelaufen ist, haben sich die Wrestling-Experten schon mit der ECW (Extreme Championship Wrestling) arrangiert. Und hier wird mit wesentlich härteren Bandagen gekämpft als bei der zarten Konkurrenz. Die bei uns noch unbekannten Wrestler kugeln sich nämlich nicht nur mit den handelsüblichen Wrestling-Moves sämtliche Gelenke aus, sondern greifen als Erfinder des Hardcore-Stils auch auf diverse schmerzhafte Utensilien wie Metallplatten oder Gitarrenkoffer zurück und schleudern ihre Gegner bei besonderen Gelegenheiten in Ringseile aus Stacheldraht. Auch einige durchtrainierte Damen steigen bei der ECW in den Ring und behaupten sich mit Tiefschlag und Suplex. Derartig rabiate Manöver gehen natürlich nicht spurlos an den Kontrahenten vorüber, und so erscheinen nach kurzer Zeit erste Platzwunden und blaue Flecken auf dem Körper Eures leidgeprüften Wrestlers.

Wer die "Attitude"-Serie kennt, fühlt sich in der neuen Liga sofort heimisch. Bis auf leichte grafische Verbesserungen hat sich an der bewährten Wrestling-Engine nichts geändert. Beeindruckende Manöver gehen dank komplizierter Tastenkombinationen erst nach einiger Übung von der Hand, leichte Macken in der Kollisionsabfrage sind immer noch nicht behoben.

Stichhaltiger Trumpf von "ECW-Hardcore Revolution" ist die gigantische Optionsvielfalt: Ihr bastelt Euch Euren eigenen Wrestler zusammen, lasst ihn in selbst zusammengeschusterten Turnieren antreten oder arbeitet Euch im Career-Mode (wahlweise allein oder im Tag Team mit einem zweiten Spieler) bis zur Spitzenposition hoch. Bei jedem Match sind die Bedingungen anders: Mal tretet Ihr alleine gegen eine Übermacht an, mal verdrescht Ihr Euren Gegner im Käfig mit diversen Waffen. *dm*

Akkordarbeit: Mit dem Gitarrenkoffer vermöbelt Raven seinen fettleibigen Kontrahenten Victory.



IMMER FESTE DRUFF: **Die herzlichsten Burschen sind sie nicht gerade, die Helden der ECW. Aber gerade die vielfältigen neuen Match-Varianten tragen einiges dazu bei, "ECW Hardcore Revolution" von der Konkurrenz im Wrestling-Genre abzuheben. Kenner des Vorgängers "WWF-Attitude" freuen sich über dezente Neuerungen wie mehr Arenen und schnellere Kämpfer. Die in Deutschland unbekannten Namen stören dabei nur wahre WWF- oder WCW-Fanatiker. Wer auf bekannte Wrestler-Gesichter verzichten kann, und sich mit einem höheren Maß an Gewalt und gelegentlichen Tropfen Pixelblut abfindet, sollte einen Blick riskieren. Für eine kurze Wrestling-Runde zwischendurch ist "ECW Hardcore Revolution" jedoch nicht geeignet: Die unendliche Optionsvielfalt und vor allem die komplizierten Special-Moves verlangen nach viel Zuwendung.**

David Mohr



HERSTELLER	Acclaim
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	80%
SOUND	70%
Spielspaß	81%

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

Schonungslose Wrestling-Action mit Stacheldraht-Seilen, Tiefschlägen und komplizierter Steuerung.

AB 16

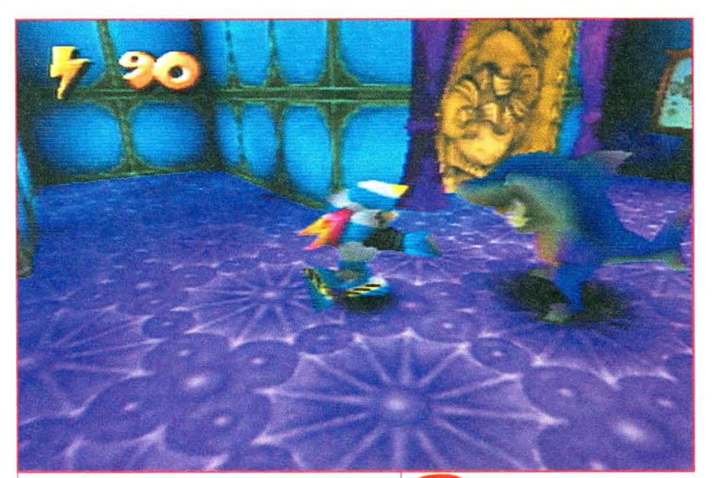


Euer Eigenbau-Wrestler kämpft im Career-Mode um die ECW-Krone oder prügelt sich durch selbstgebastelte Turniere.

ANDERE VERSIONEN
Eine N64-Umsetzung ist in Vorbereitung.

ENTWICKLER: EUROCOM, GB (WWW.EURODLTD.CO.UK)

Ruff & Tumble



Ruff im Roboterkostüm: Mit seinen Stahlhandschuhen prügelt er dem bissigen Hai das Grinsen aus dem Gesicht.



Vor drei Monaten brachte der grantige NiteKap Playstation-Besitzer um ihren Schlaf; jetzt nimmt er sich die Nintendo-Fans vor. Der alte Mann entführt alle guten, traumspendenden Wesen (Winks) und versteckt sie in 18 unheimlichen 3D-Welten. Die Folge: Sämtliche Menschen werden im Schlaf von grauenhaften Alpträumen heimgesucht. Die Rettung: Die Zwillingskinder Ruff & Tumble packen ihren Kuschelbären sowie Nachttischkerze ein und ziehen in den Kampf gegen NiteKap.

In der Gestalt eines der beiden Wonneproppen schlagt Ihr Euch fortan in traditioneller Jump'n'Run-Manier durch gespensterverseuchte Häuser, erforscht eine geheimnisvolle Unterwasserwelt und verwandelt Euch in diverse Alter-Egos wie Ninja oder Fee. Via B-Knopf gebt Ihr den angreifenden Monstern eins auf die Mütze, mit dem Z-Trigger führt Euer Held einen markerschütternden Kampfschrei aus. Um am Ende jeder Welt gegen NiteKaps Handlanger 'Bärchen' antreten zu können, müsst Ihr die Level nach zwölf Traumschlüsseln absuchen und nebenbei die guten Winks retten.

N64-exklusiv dürft Ihr zu zweit via Splitscreen gegen NiteKap antreten – allerdings mit dicken schwarzen Balken und Minibild. *os*

! *WIE SCHON DIE PLAYSTATION-VERSION beeindruckt die N64-Umsetzung von "Ruff & Tumble" durch die bunte, flüssige 3D-Optik. Dadurch macht es von Beginn an Spaß, die putzigen Charaktere durch die abwechslungsreichen Landschaften zu bugsieren, sich in andere Gestalten zu verwandeln und NiteKaps Schergen mit einem vernichtenden Kampfschrei zu erledigen. Auch die Lernkurve überzeugt: Sind die ersten Abschnitte noch relativ simpel, wird's später happig – selbst für Hüpfprofis. Der exklusive Zweispieler-Modus ist zwar eine nette Idee, durch den winzigen Bildausschnitt ist dieser jedoch nahezu unspielbar. Dafür lassen sich die knuffigen Zwillinge jetzt genauer und ohne das seltsame 'Nachrutschen' durch die Albtraumwelten steuern.*



Oliver Schultes

HERSTELLER	
GT	
SYSTEM	Nintendo 64
ZIRKA-PREIS	120 Mark
GRAFIK	81%
SOUND	72%

Spielspaß 82%

Kompetente Umsetzung des Playstation-Hüpfers: Kämpft Euch durch fantasievolle 3D-Welten mit flüssiger Optik.



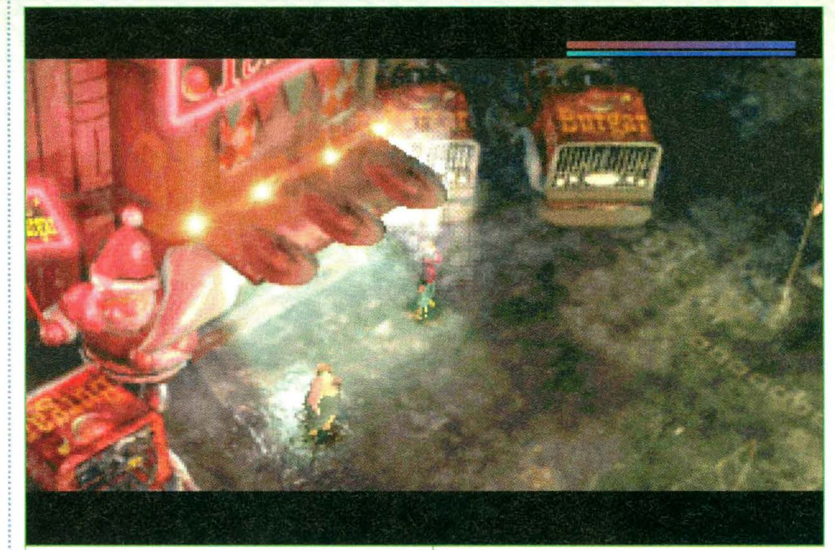
ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN

Die Playstation-Fassung wurde in MAN!AC 1/2000 mit 82% Spielspaß getestet.

Overblood 2

ENTWICKLER:
RIVERHILLSOFT, JAPAN
(WWW.CRAVE.DE)



Geschönt: Auf Eurem Bildschirm sind die schwarzen Balken sogar noch fetter! Trotzdem ruckelt die Optik in vielen Szenen stark.



Rollenspiel-like besorgt Ihr Euch in Shops Waffen und weitere Utensilien. Ein Freund unterstützt Euch finanziell.

Eine edle Präsentation

zeichnete bereits den Vorgänger aus. Auch bei „Overblood 2" bewundert Ihr zu Beginn des Spiels ein opulentes Render-Intro im „Final Fantasy 7"-Stil, untermalt von orchestralen, filmreifen Klängen.

Tyrant lässt grüßen: Im Intro seht Ihr kurz das Ergebnis eines geheimen Regierungsprojektes...

Die ansehnlichen Zwischensequenzen sind teilweise vorgerendert, teilweise basieren sie auf der Spielgrafik. Bei der Synchronisation der Sprachausgabe ließ sich der französische Publisher Evolution Entertainment nicht lumpen und engagierte professionelle deutsche Stimmen. Allerdings scheinen einige Sprecher keine rechte Lust gehabt zu haben und klingen etwas emotionslos.



Wir schreiben das Jahr 2115: Seit dem 'plötzlichen Erdentod' vor 70 Jahren ist die Menschheit auf riesige Luftkühler angewiesen, in den Metropolen sammeln sich Abermillionen Privieligierte. Zu den Auserwählten gehören möchte auch Agarno Brani, ein 24-jähriger Junk-Blade-Fahrer, der es in 'East Edge', dem Mittelpunkt der Erde, zu Ruhm und Reichtum bringen will. Doch es kommt anders. Ungewollt geratet Ihr in einen Streit zwischen dem greisen Veltor Curtis und Kondo, einem Killer. Veltors Leben könnt Ihr nicht retten, dafür aber eine mysteriöse Kapsel, die sich Kondo von Veltor schnappen wollte. Hättet Ihr Euch mal lieber nicht eingemischt – die schonungslose Jagd auf Euer Leben beginnt...



Bodyswitch: Mit dem Transceiver wechselt Ihr in die Rolle von Chris Lanebecca.

Das futuristische Action-Adventure „Overblood 2" mixt vorgerenderte Umgebungen à la „Resident Evil" mit frei begeh-, dreh- und zoombaren 3D-Passagen. Letztere Darstellungsform wird u.a. für Action-Sequenzen verwendet, in denen Ihr den Feind mit Fußtritten traktiert oder zur Knarre greift. Als sportlicher Held wider Willen könnt Ihr auch springen, klettern und schwimmen.

Euer unbegrenztes Inventar füllt sich im Laufe des Spiels mit mehr als 30 Waffen, Klamotten und hilfreichen Gegenständen. Mit dem Sprachrecorder speichert Ihr jederzeit Euren Spielstand, dank Schwerkraft-Steuerung springt Ihr doppelt so hoch wie sonst. Manches liegt herum, vieles erwerbt Ihr in diversen Läden. Im Vordergrund der Riverhillsoft-Entwicklung steht jedoch nicht die Auseinandersetzung mit dem Gegner, sondern das Erforschen der Umgebung und der Dialog mit den Bewohnern von East Edge. Meist plappern die statischen Passanten der Zukunft zwar belangloses Zeugs, gelegentlich schnappt Ihr allerdings Hinweise auf, die Euch vor zeitaufwendigem Suchen nach dem nächsten Schlüsselpunkt bewahren. Viele Rätsel lassen sich auf mehrere Arten lösen: Eine Felswand könnt Ihr z.B. mit einer Bombe sprengen, mit Hilfe einer Hakenschussvorrichtung überklettern, oder Ihr sucht den Schalter, der ein Tor öffnet.

„Overblood 2" ist in sieben Episoden unterteilt, ab dem zweiten Kapitel seid Ihr nicht mehr nur auf Agarno angewiesen. Mit dem Transceiver könnt Ihr in weitere Personen wie die hartgesottene Ermittlungsbeamtin Chris Lanebecca schlüpfen. Manche Situationen meistert Ihr nur mit dem richtigen Charakter. *ts*



Der mit dem Hund spricht: Um dieses Rätsel zu lösen, müsst Ihr allen Vierbeinern genau zuhören.

SCHADE: ZUR TOLLEN PRÄSENTATION von „Overblood 2" inklusive filmreifem Soundtrack hätte ich mir ein prickelnderes Spiel gewünscht. Weder Adventure-, noch Action-Part können mich begeistern. Meist lauft Ihr ohne konkreten Plan herum und landet durch Zufall an der richtigen Stelle. Bei Schießereien macht sich die unglückliche Kameraführung bemerkbar. Optisch gefallen mir die Render-Umgebungen gut, allerdings nerven extrem fette Balken. Die Polygonräume strotzen zudem vor Grafikfehlern und die Geschwindigkeit Eurer Bewegung nimmt in gleichem Maße ab wie der Objektreichtum auf dem Bildschirm zunimmt. Die interessante Handlung kaschiert jedoch vieles, so dass eingefleischte Adventure-Fans, die mit gelegentlichen Actionszenen leben können, unterhaltsame Stunden verbringen.

Thomas Szedlak

HERSTELLER: SVG/Crave
SYSTEM: Playstation
ZIRKA-PREIS: 100 Mark
GRAFIK: 66%
SOUND: 79%

Spielspaß **63%**



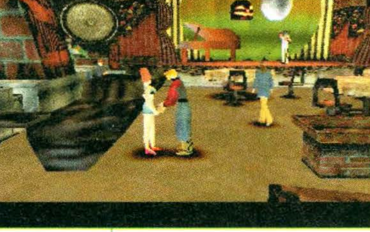
ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER

Edel verpackte SciFi-Spannung mit viel Adventure und etwas Action. Auf Dauer ziemlich langatmig!



AB 12





In der Pumpkin-Bar geht Ihr einem leichten Mädchen an die Wäsche – keine Angst, sieht nur so aus!

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind nicht geplant. Der Vorgänger (Test in MAN!AC 6/97) wird auf 60% abgewertet.

Top Gear Rally 2

ENTWICKLER:
SAFFIRE, USA
(WWW.SAFFIRE.COM)



Gegner in Sicht: Überholt den Doppelpack möglichst schnell, um Zeitverluste und Blechschäden zu vermeiden.

N64-Offroader haben's nicht leicht, Rennspiele abseits geteerter Pisten machen sich rar. Kemco sorgt jetzt für Abhilfe und schickt "Top Gear Rally 2" an den Start. Boss Games, die Macher des Vorgängers sind allerdings nicht mehr dabei, statt dessen nahm sich die Truppe von Saffire ("Rainbow Six") der Aufgabe an.

Bevor Ihr mit einem der 15 Flitzer losprescht, wartet eine Fahrschule auf Euch: Korrektes Bremsen und kniffliges Sliden will gelernt sein. Danach steigt Ihr in die niedrigste der fünf Meisterschaften ein; Zugang zu höheren Klassen erarbeitet Ihr Euch mit Siegen und Sponsorgeldern. Dieses verwendet Ihr auch dazu, zwischen den Etappen Euer Gefährt aufzumöbeln: Durch ruppige Fahrweise in Dschungel-, Berg- oder Wüstenterrain könnt Ihr fast jedes Einzelteil ruinieren.

Auf der Strecke tummeln sich neben Euch drei weitere Autos, die im Staffelstart losfahren. So kommt es zwar zu blechmordenden Duellen und Rempeleien, doch am Ende entscheidet die Gesamtfahrtzeit. Bis zu vier Spielen treten via Splitscreen zur Offroad-Jagd an, zwei Teilnehmer dürfen nicht nur gegeneinander antreten, sondern auch im Team mit gemeinsamer Gesamtzeit die Computerkonkurrenz herausfordern. *us*

***ZU WENIG UND ZU SPÄT:** Wäre "Top Gear Rally 2" zur Zeit des ersten Teils erschienen, könnte ich mir wohl ein freundlicheres Urteil abringen. So aber nagt der Zahn der Zeit schon sehr am Rallyrennen. Inhaltlich wird mit dem Geld- und Reparaturaspekt zwar auch auf lange Sicht einiges geboten, doch das tröstet nur bedingt über die trübe Technik hinweg: Alte N64-Übel wie naher Nebel, verschwommenes Bild und mäßige Bildrate fallen gerade im Vergleich zu Hits wie "Ridge Racer 64" unangenehm auf. Ärgerlich ist auch, dass das Fahrgefühl mit echten Rally-Autos wenig gemeinsam hat: Die Lenkung ist arg leichtgängig und lässt die Karren viel zu sehr herumwackeln. Fans des Vorgängers und Offroad-Fetischisten wagen eine Probefahrt, der Rest kauft lieber "Ridge Racer 64".*



Ulrich Steppberger

HERSTELLER: Kemco
SYSTEM: Nintendo 64
ZIRKA-PREIS: 120 Mark
GRAFIK: 65% SOUND: 54%



Spielspaß **68%**

Durchschnittliches Rallyrennen mit vielen Einstellmöglichkeiten, aber unrealistisch und technisch schwach.



ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Eine Game-Boy-Color-Fassung erscheint in Kürze. Der Vorgänger "Top Gear Rally" wurde in MAN!AC 12/97 getestet und wird auf 69% abgewertet.

Asteroids Hyper 64

ENTWICKLER:
SYROX, ENGLAND
(WWW.CRAVE.COM)



Während links oben alles explodiert, ist die Sonne auf der anderen Seite verdächtig ruhig: Hütet Euch vor ihren Feuerstößen.



Ballern ohne Reue ist oberstes Gebot beim "Hyper 64"-Update von "Asteroids": Ihr treibt mit einem von drei Raumschiffen in sechs Bereichen des Alls und zerkleinert mit Euren Bordgeschützen Weltraumgeröll. Das hört sich einfach an, hat aber einen Haken: Die Brocken pulverisieren sich nicht komplett, sondern zerfallen in kleinere Teile, die schneller und gefährlicher durch die Gegend treiben. Zum Glück könnt Ihr ein Schutzschild ausfahren oder per Hypersprung ausweichen, außerdem sammelt Ihr vorbeitreibende Waffen ein. Neben stärkeren Lasern kommen z.B. Weltrauminen oder automatisch ballernde Satelliten zum Einsatz. Diese habt Ihr auch nötig, denn neben normalen Steinbrocken trefft Ihr später auf feindselige Ufos, hochexplosive Kristalle und andere Widrigkeiten. Tückisch wirkt sich zudem die Umgebung aus, in der Euch z.B. ein schwarzes Loch anzieht.

Neben wackeren Einzelkämpfern können bis zu vier Spieler gleichzeitig antreten. Dabei kämpfen sie für Punkte oder wählen die 'Farb'-Variante: Zähler gibt's hier nur für den Abschuss von Asteroiden der eigenen Farbe, sonst bekommt die Konkurrenz den Bonus. Als schnuckeliges Extra ist außerdem das Ur-"Asteroids" von 1979 versteckt. *us*

***OPERATION GELUNGEN:** "Asteroids Hyper 64" ist ein besserer Vertreter der Retro-Welle. Am klassischen Spielablauf wurde nicht zuviel herumgedoktert; statt dessen fügen sich die hinzugefügten Elemente nahtlos ein und halten den Oldie-Charme am Leben. Die farbenfrohen und atmosphärischen Weltraum-Panoramen tragen ebenfalls zum guten Eindruck bei, allerdings erkennt Ihr manchmal kleine Asteroidenstücke nur schwer. Allein der zum Minimalgepiepse reduzierte Sound verdient einen Rüffel. Dass ich trotzdem keine fröhlichere Miene aufsetze, liegt neben der Kürze daran, dass das Spielprinzip trotz guter Mehrspieler-Option von Haus aus wenig Abwechslung bietet: Fans des Originals werden aber dennoch zielgruppengerecht bedient.*



Ulrich Steppberger

HERSTELLER: Crave
SYSTEM: Nintendo 64
ZIRKA-PREIS: 120 Mark
GRAFIK: 73% SOUND: 31%

Spielspaß **65%**

Ansehnliches Update des Ballerklassikers: Multiplayer-Modi und bunte Optik trösten über die Kürze hinweg.





ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Die Playstation-Version wurde in MAN!AC 1/99 mit 76% Spielspaß getestet und wird auf 68% abgewertet. Außerdem gibt es eine gelungene Game-Boy-Color-Umsetzung.

ENTWICKLER:
Ubi Soft, Frankreich
(www.rayman2.de)

Rayman 2


Gut gezielt: Bei der Rutschpartie über die Planken des abgetakelten Piratenschiffs muss Rayman in kürzester Zeit Schalter treffen, um Barrieren zu öffnen.


Dreamcast-Power: Niedliche Details wie dieser aufgescheuchte Schmetterlingsschwarm gibt es auf dem N64 nicht.


Flug auf der Kanone: Habt Ihr einen schlechten Orientierungssinn, knallt Ihr vor lauter Drehungen und Wendungen an die Wand.

Internet mit Rayman?

Bei unserer Testversion noch nicht vorhanden, aber bis zur Auslieferung geplant ist eine Nutzung der Dreamcast-Onlinefähigkeit. Noch steht nicht fest, wie diese Internet-Anbindung aussieht, wir vermuten jedoch ein ähnliches Feature wie bei "Dynamite Cop": Wahrscheinlich könnt Ihr von einer speziellen Homepage einen Spielstand auf Euer VM laden, der Euch Zugang zu vorher unerreichbaren Orten in Raymans Welt erlaubt.

Ubi Soft legt nach: Wurden von den Franzosen auf dem Dreamcast bislang vor allem Rennspieler bedient, schafft nun mit "Rayman 2" auch das Jump'n'Run-Maskottchen den Sprung auf die neue Konsolengeneration. Wie auf dem N64 beginnt der Wuschelheld sein neues Abenteuer in einer wenig verheißungsvollen Lage: Fiese Robopiraten haben unter der Leitung von Ekel-Erpel Klingenbart Raymans Heimatwelt erobert und ihn gefangen genommen. Seiner Kräfte beraubt, fristet er ein Dasein im Kerker – bis ihn sein blauer Kumpel Globox befreit, dabei aber selbst geschnappt wird.

Auf dem Weg durch die rund 20 Level trefft Ihr gelegentlich auf die Fee Ly, die Euch Eure Kräfte zurückgibt: Neben dem Abfeuern Eurer Faust, um Bösewichte im Duell zu plätten, lernt Ihr so wieder, mit Eurem Haarschopf zu fliegen und an schwebenden Ringen mit Schwung Abgründe und Felsspalten zu überwinden. Um die Harmonie seiner Heimat wieder herzustellen, sammelt Rayman Lums: Die gelben Leuchtkugeln verschaffen Euch dabei Zutritt zu sonst unerreichbaren Gebieten, während rote die Gesundheit auffrischen und blaue unter Wasser Luft spendieren.

Bis zum Endkampf gegen Klingenbart schlagt Ihr Euch durch so unterschiedliche Gegenden wie einen modrigen Sumpf oder eine heiße Vulkanebene. Dabei seid Ihr nicht immer nur zu Fuß unterwegs, einige Abschnitte durchquert Ihr mit fremder Hilfe: Im Inneren des Piratenschiffs fliegt Ihr auf einer Rakete, über einen düsteren See flitzt Ihr als Wasserskifahrer hinter einem Nachwuchs-Nessie her. Heimtückisch sind glitschige Passagen, in denen Ihr bergab rutscht und nicht bremsen könnt.

Der Dreamcast-Umsetzung von "Rayman 2" wurde neben einer mit Randdetails aufpolierten Grafik mit dem 'Globox-Dorf' ein neuer Abschnitt beschert: Hier schaltet Ihr mehrere Minispiele frei, wenn Ihr auf Euren Reisen die sechs verlorenen Kristalle aufspürt. Gelingt Euch dies, wartet neben einem Ballerspiel das witzige 'Globox Disc' auf Euch, in dem Ihr zu viert mit Baby-Globoxen durch ein bewegliches Labyrinth wuselt und Lums zu Eurem Lager transportiert. *us*



Unter Wasser ist ein Blick auf den Luftvorrat lebenswichtig. Zum Glück hilft Euch der Wal mit Nachschub aus.

ICH GESTEHE: Die ultimative Hektik von "Sonic Adventure" war trotz der unbestrittenen Spielspaß-Qualitäten nicht ganz mein Fall. Geht es Euch wie mir, und Ihr zieht etwas gemütlichere Hüpfspielkost vor, führt kein Weg an "Rayman 2" vorbei. Die bereits auf dem N64 märchenhafte Optik sieht auf dem Dreamcast noch ein gewaltiges Eck schöner aus. Texturen und zahlreiche neue Details am Rande zeigen, was die Hardware alles hergibt, die hohe Bildrate kommt nur in seltenen Fällen kurz ins Stocken. Die spielerische Klasse blieb ebenso erhalten, allerdings auch stellenweise frustige Passagen wie der Pflaumenritt durch die Lava. Ein dickes Lob gibt es außerdem für die neu dazu gekommenen Bonusspielchen: Besonders das witzige 'Globox Disc' entpuppt sich als launiger Partyknüller.


Ulrich Steppberger



HERSTELLER	Ubi Soft
SYSTEM	Dreamcast
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	84%
SOUND	75%
Spielspaß	89%

Optisch eindrucksvolles, sehr abwechslungsreiches Edel-Jump'n'Run mit putzigem Mehrspieler-Bonus und kaum Schwächen.



128-Bit-Extras: Bei 'Globox Disc' (links) treten bis zu vier Spieler an, die "Tempest"-Homage ist nur für Solisten.

ANDERE VERSIONEN
Die Nintendo-64-Fassung wurde mit 88% Spielspaß in MAN!AC 12/99 getestet, eine Umsetzung für die Playstation folgt in Kürze.

ENTWICKLER: INFOGRAMES NORTH AMERICA, USA (WWW.INFOGRAMES.DE)

Slave Zero

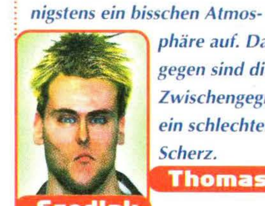


Gähn: Bei der Texturgestaltung gab sich Infogrames North America (ehemals Accolade) nicht sonderlich viel Mühe.

Wir schreiben das Jahr 2512: Die Metropolen unseres Planeten werden von profitgierigen Konzernen regiert, riesige Kampfroboter halten die Bewohner unter Kontrolle. Doch der Mensch lässt sich auch in ferner Zukunft nicht unterdrücken, und so sammelt sich im Untergrund eine Gruppe mutiger Rebellen. Nach jahrelangen, verlustreichen Scharmützeln kapert Ihr schließlich einen Mech – endlich seid Ihr im Besitz einer konkurrenzfähigen Waffe. Der Kampf beginnt!

In „Turok"-Manier lenkt Ihr Euren Robotergoliath mit den vier Aktionsknöpfen in alle Richtungen und jagt Euren stählernen Feinden mit den Schultertasten Lasersalven oder Raketen in die Elektronik. Eure Waffen lassen sich aufrüsten, Energiebatterien und Munition sammelt Ihr aus den Hinterlassenschaften Eurer Gegner. Ihr seht Euren Mech wahlweise aus der Ego- oder Third-Person-Perspektive und erklimmt dank kräftiger Düsen auch Plattformen und Häuserdächer. Begleitet werdet Ihr von der Stimme Eurer Kommandantin, die Euch Tipps gibt und gelegentlich ein Lob ins Ohr säuselt. Am Ende jeder Mission wartet ein Zwischengegner. Seid Ihr zu viert, duelliert Ihr Euch im Deathmacht-Modus. *ts*

MELDET SICH EUER MAGEN schon bei flüssig laufenden 3D-Spielen zu Wort, solltet Ihr um „Slave Zero" einen weiten Bogen machen – die Infogrames-Action hat mit Abstand die niedrigste Bildrate aller europäischen Dreamcast-Spiele! Und erst der Vierspieler-Modus – unerträglich! Dabei geht gar nicht sooo viel auf dem Bildschirm ab. Klar leuchten die Explosionen hell, sind einige Gegner gleichzeitig zu sehen. Aber wir reden von einem 128-Bit-Spiel! Spielerisch bietet „Slave Zero" nichts besonderes, entpuppt sich aber als halbwegs motivierendes Ballerspektakel. Die 'Strafe'-freundliche Steuerung lernt Ihr nach kurzer Zeit zu schätzen und durch vereinzelte Sprachsamples kommt wenigstens ein bisschen Atmosphäre auf. Dagegen sind die Zwischengegner ein schlechter Scherz.



Thomas Szedlak

HERSTELLER	Infogrames
SYSTEM	Dreamcast
ZIRKA-PREIS	120 Mark
GRAFIK	58%
SOUND	64%

Spielspaß 52%

Plumpe Mech-Action, die nur kurzzeitig motiviert – nach einer Stunde sorgt die Ruckeloptik für Augenschmerzen!







ANDERE VERSIONEN

Eine PC-Version erschien vor kurzem, weitere Umsetzungen sind nicht geplant.





Urban Chaos

ENTWICKLER:
MUCKY FOOT, ENGLAND
(WWW.MUCKYFOOT.COM)

Düstere Endzeitatmosphäre

durfte Mucky-Foot-Gründungsmitglied Mike Diskett bereits während seiner Beschäftigung bei Bullfrog verbreiten. Der Brite war an der Entwicklung der strategischen



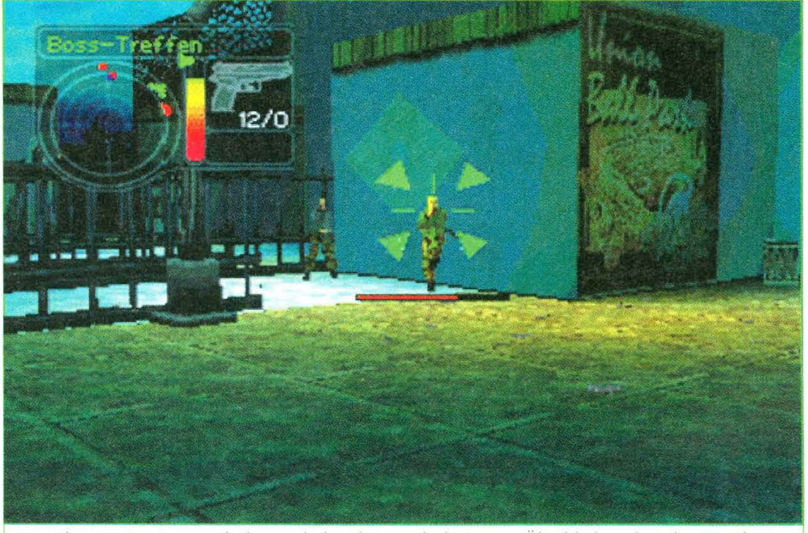
Taktische Ballerei mit 'Blade Runner'-Flair: "Syndicate Wars" auf der Playstation.

Echtzeitmetzelei "Syndicate Wars" beteiligt, die 1997 auf der Playstation erschien. Zweiter Mucky-Foot-Gründer ist Fin McGechie, der zu Bullfrog-



Ein Klassiker aus der Hand von Peter Molyneux: "Magic Carpet" (Bild: Saturn)

Zeiten als Chefgrafiker am Teppich-Flugsimulator "Magic Carpet" beschäftigt war. Die gelungene PC-Konvertierung landete 1996 auf Playstation und Saturn.



Ego-Shooter: Bei Feuergefechten schaltet Ihr zwecks besserem Überblick in die Ich-Perspektive. Allerdings lässt sich nur der Blickwinkel ändern, bewegen könnt Ihr Euch im Ego-Modus nicht.



Wahl der Waffen: Die 'Select'-Taste öffnet das Item-Menü und hält das Geschehen am Bildschirm an.

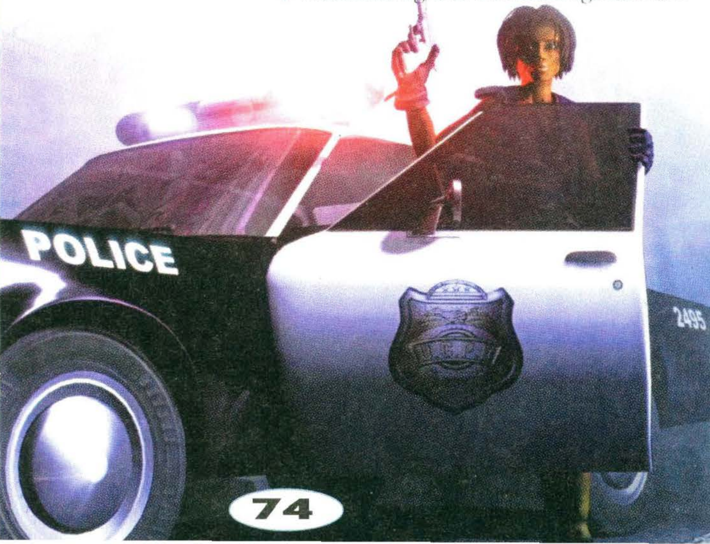
Amerikanischer Polizeialltag besteht nicht nur aus Kaffeetrinken und Donutfuttern – zumindest für einen Jung-Cop, der sich seine Sporen erst verdienen muss. Die durchtrainierte Afroamerikanerin Darci Stern ist so ein Dienstneuling, frisch von der Polizei-Akademie und noch voller Tatendrang. Den hat sie auch bitter nötig, denn Downtown Union City steht realen US-Metropolen in Deliktzahl und Gaunerfrequenz in keiner Weise nach. Dabei sind es nicht nur die üblichen Vergehen wie Raub, Drogenhandel oder Prostitution, die es zu bekämpfen gilt. Irgendetwas geht vor in dieser Stadt: Straßengangs scharen Mitglieder um sich, Terroristen verüben Anschläge und Informanten fabulieren von einer bedrohlichen Verschwörung, an der selbst hochrangige Stadtpolitiker beteiligt sein sollen.

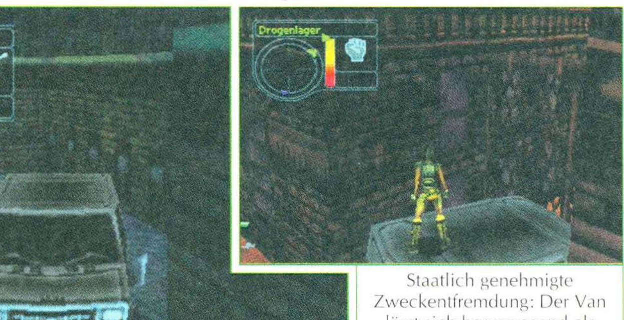
Was es mit diesem Gerede auf sich hat, müsst Ihr in der unorthodoxen Uniform der jungen Ms. Stern im Verlauf von "Urban Chaos" herausfinden. In punkto Handhabung und Aktionsmöglichkeiten ähnelt die Polizistin in weiten Bereichen Geschlechtsgenossin Lara. Ihr lauft und springt, klettert über Leitern, Mauern und Zäune oder hangelt Euch an Simsen entlang. Auch unzählige Stromleitungen, die sich über die Straßenschluchten von Union City spannen, kann Darci zur Fortbewegung nutzen. Nicht selten schlittert Ihr über dicke Kabel in Hinterhöfe oder auf Dächer, die auf dem Fußweg nicht erreichbar wären.



Geregelter Verkehr dank limitierter Zulassungszahlen: Vom urbanen Chaos sind die Straßen von Union City weit entfernt.

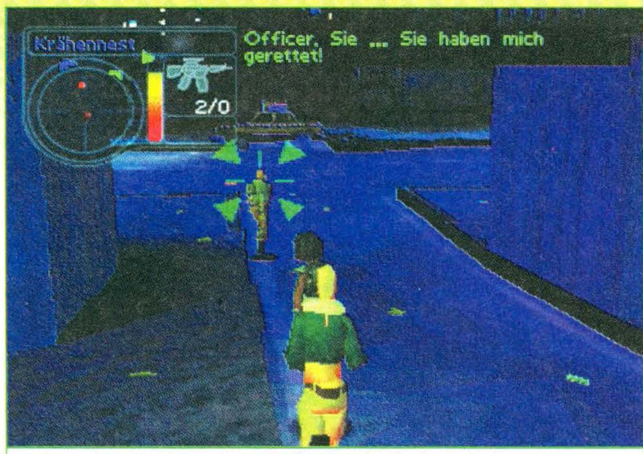
Damit Ihr nicht schon zu Dienstbeginn hoffnungslos versagt, genießt Ihr mit der Protagonistin zunächst eine kurze Ausbildung in polizeilichen Grundfertigkeiten. Neben Fahrstunden mit dem Streifenwagen stehen dabei ein Hindernisparcours und ein Kampftraining auf dem Programm. Schon im ersten Einsatz dürft Ihr die erlernten Fähigkeiten unter Beweis stellen. Ihr müsst Euch zu einem Unfallort begeben und das beschädigte Fahrzeug auf den Revierparkplatz manövrieren. Nach Erhalt Eurer Order macht Ihr Euch hinaus in die düstere Nacht Union Citys. Die Orientierung in der schachbrettartig aufgebauten Stadt behaltet Ihr über einen kleinen Radarschirm, der Euch stets die Richtung des Einsatzziels anzeigt. Trotz der nachtschlafenden Zeit seid Ihr nicht allein auf der Straße. Passanten wandern umher, leicht bekleidete Mädchen warten in dunklen Ecken auf Arbeit und Taxis, Krankenwägen und gewöhnliche PKW tuckern durch die Gegend. Wie für eine Metropole unvermeidlich, treibt sich auch allerlei Gesindel herum, das sich Euch angriffslustig in den Weg stellt oder gleich die Fäuste ausfährt. Über zwei Tasten deckt Ihr die Ganoven mit Hieben und Tritten ein, bis sie entweder das Zeitliche segnen oder via Schulterwurf auf dem Rücken landen. Die kurze Zeit des gegnerischen Komas nutzt Ihr zum Anlegen von Handschellen und Ablassen





Staatlich genehmigte Zweckentfremdung: Der Van lässt sich hervorragend als mobile Leiter missbrauchen.





'Ich mach' nur meine Arbeit': Vielleicht schreibt die Enthüllungsjournalistin dank Eurer Rettungsaktion mal einen positiven Artikel über die Polizei.



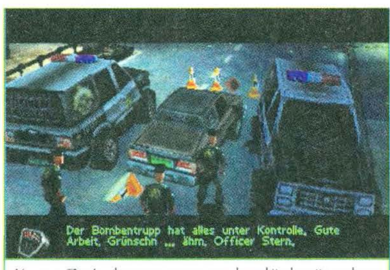
Und es hat 'Boom' gemacht: Mit Zeitzündern jagt Darci illegale Waffen- und Drogendepots in die Luft. Wenn gleich die vom Lärm aufgeschreckten Gangster antanzen, wird's noch feuriger.

Eures Standardspruchs "Du bist verhaftet, Du Lusche!" Aber nicht nur Muskelkraft, auch eine ganze Reihe Feuerwaffen dienen der Verbrechensbekämpfung. So erhält Darci von ihrem Kontaktmann Roper ab und an etwas Sprengstoff oder eine Pistole. Baseballschläger, Schrotflinten, halbautomatische Gewehre oder Handgranaten werden von überwältigten Gaunern akquiriert. Um im Feuergefecht den Überblick zu bewahren, dürft Ihr via Schultertaste in eine Ego-Perspektive schalten.

Die Missionen, die zwischen Euch und der finalen Konfrontation mit den Verschwörern stehen, gestalten sich hinreichend vielfältig. So bewahrt Ihr einen Selbstmörder vor dem Sprung in die Tiefe, mischt das konspirative Treffen einiger Bandenoberhäupter auf oder rettet eine neugierige Journalistin aus den Fängen der Kriminellen. In einigen Leveln regt ein knappes Zeitlimit Eure Schweißdrüsen zur Arbeit an: So müsst Ihr in wenigen Minuten Dutzende vandalierende Gang-Mitglieder (tot oder lebend) zur Raison oder ein vermintes Auto zum Entschärfungsteam bringen. Explosiv geht es auch bei Aufträgen zu, in denen Ihr halblegal Waffen- oder Drogenverstecke durch einen Satz Dynamit in die Luft jagt.

Da Eure Darci auch nur ein Polygonmensch ist, müsst Ihr stets auf die Füllung der Energieleiste achten. Das Ableben und damit den Neustart des Level verzögert Ihr durch Medi-Paks, die getötete Gegner zurücklassen oder in manch' dunklem Winkel zu finden sind. Zusätzlichen Anreiz, die Gegend zu durchforsten, schaffen Power-Ups, die Eure Attribute wie Kondition oder Stärke erhöhen.

Generell lohnt es sich, abseits vom eigentlichen Auftrag die Gegend zu erkunden. Nicht nur, dass Euch Ortskenntnisse in manchen Leveln kräftig Zeit sparen, einige optionale Aufgaben winken beim Besuch bestimmter Ecken. Manchmal gibt es auch nur kurze Zwischensequenzen in Spielgrafik zu sehen, in der Darci z.B. einen Betrunkenen beim öffentlichen Verrichten seines Geschäfts ertappt. Das ist zwar nicht unbedingt optisch ein Genuss, dank guter deutscher Synchronisierung bieten solche Ereignisse aber eine amüsante Abwechslung vom Polizeialltag. *sf*



Kurze Zwischensequenzen beglückwünschen Euch zur gelungenen Arbeit oder erläutern die nächsten Missionsziele.

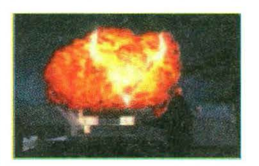
Im Gegensatz

zu den Zwischensequenzen, bei denen Ihr mit der mageren Spielgrafik Vorlieb nehmen müsst, verbreitet zu Anfang ein langes und nicht ganz unblutiges FMV Düsterstimmung.









HÜBSCHES GESCHENK IN HÄSSLICHER VERPACKUNG: Die bunte Mischung aus "Tomb Raider" und "Fighting Force 2" wartet mit Aspekten auf, die man bei Massenprodukten oftmals schmerzlich vermisst: Ein innovatives Szenario, gelungene Atmosphäre, abwechslungsreiche Missionen und große, aber überschaubare Spielflächen. Doch was helfen die guten Einfälle der Entwickler, wenn bei der Programmierung derart geschlampert wird. Hauptkritikpunkt ist die Grafik: Das leichte Geruckel lass ich mir noch eingehen, aber lieblose Texturierung, naher Bildaufbau, PAL-Balken, kantige Charaktere und klumpige Bitmapobjekte zeugen nicht gerade von der Kompetenz der 'Mucky Foot'-Grafiker. Auch die Steuerung ist für meinen Geschmack zu hakelig: Zu Fuß gerade noch erträglich, hinterm Steuer eines Fahrzeugs aber reichlich nervtötend. Dabei ist Union City eine gelungene virtuelle Metropole: Autofahrer wie Fußgänger sind mit einer passablen Portion Intelligenz ausgestattet, umfangreiche Areale und überraschende Begegnungen laden zu ausdauernder Beschäftigung ein. Wer bei den Unzulänglichkeiten beide Augen zudrückt, erhält eine nette Action-Adventure-Abwechslung.

Stephan Freundorfer



Police Academy: In Trainingsmissionen beweist Ihr Eure physische Eignung für den harten Polizeialltag.

HERSTELLER	Eidos
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	58%
SOUND	69%

Spielspaß **69%**



ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER

Interessantes Action-Adventure mit kriminell schlechter Grafik: Innovativer Cop-Krimi, der unter programmiertechnischen Fehlleistungen leidet.






ANDERE VERSIONEN
Eine PC-Umsetzung ist kürzlich erschienen.

Dune 2000

ENTWICKLER:
Westwood, USA
(www.westwood.com)

***Entwickler Westwood** darf sich rühmen, das Genre 'Echtzeit-Strategie' populär gemacht zu haben. Sprachen die meisten rundenbasierte Gefechte der 80er-Jahre nur eine kleine Schar geduldiger PC- und Konsolen-Generäle an, so konnten sich für die Echtzeit-Strategie auch jüngere Semester begeistern. Den Anfang machte Westwood 1992 mit „Dune 2", doch erst die „Command & Conquer"-Serie aus gleichem Hause ließ die Kassen klingeln – vor allem auf dem PC, wo letztes Jahr bereits der dritte Teil „C&C: Tiberian Sun" erschien. Doch auch auf der Konsole weiß man die Westwood-Spiele zu schätzen. „Dune 2" wurde 1994 für das Mega Drive adaptiert, zu Playstation-Umsetzungen von „Command & Conquer" Teil 1 & 2 gesellt sich mit „C&C: Gegenschlag" sogar eine Playstation-exklusive Missionssammlung. Auch auf dem N64 schickt Ihr Eure Truppen seit letztem Jahr ins "Command & Conquer"-Gefecht.*



In Anlehnung an Frank Herberts Buchvorlage „Der Wüstenplanet" inszeniert Westwood einen Echtzeit-Krieg dreier verfeindeter Adelshäuser. Die Atreides sind ehrenwerte Leute, wissen sich gegen die heimtückischen Ordos und die boshaften Harkonnen aber durchaus zu wehren. Alle drei Häuser gieren nach der Droge „Spice", gleichzeitig wichtigstes Zahlungsmittel auf dem Wüstenplaneten.
„Command & Conquer"-Veteranen müssen sich nicht umgewöhnen, das Benutzerinterface ist identisch mit dem der inoffiziellen Vorgänger. Mit einem 'Lasso' fügt Ihr Einheiten wie Wüstentruppen, Saboteure, Techniker oder Kampfpanzer zu Gruppen zusammen und belegt damit – für schnellen Zugriff – die vier Aktionsknöpfe Eures Controllers. Über Tastenkombinationen gebt Ihr Kommandos wie 'Bewachen', 'Ausschwärmen' oder 'dem Gegner folgen'. Bauaufträge wickelt Ihr über ein Menü am rechten Bildrand ab. Durch die hierarchische Gebäudestruktur sind Eure Möglichkeiten anfangs begrenzt, erst durch ein Forschungszentrum lässt sich z.B. das Wissen für eine schwere Waffenfabrik erlangen. Bestehende Gebäude dürft Ihr reparieren, upgraden oder bei Liquiditätsproblemen wieder verkaufen. Bei der intergalaktische Händlergilde CHOAM könnt Ihr zudem Einheiten rekrutieren, die Ihr in Eurer Fabrik (noch) nicht produzieren könnt.
Im Lauf des Spiels tauchen Spezialwaffen auf, mit denen Ihr allerdings vorsichtig umgehen solltet – ein Atomschlag kann auch nach hinten losgehen. Neben Spice zum Bezahlen von Gebäuden oder



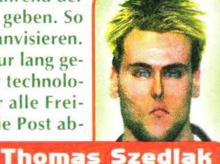
Vorsicht in unerforschtem Gelände! Für aggressive Sandwürmer seid Ihr ein gefundenes Fressen!



Spart Ihr Euch Beton, versinken Eure Gebäude im Sand (links). Transportflieger bringen Euch Nachschub (rechts).

Einheiten benötigt Ihr Energie, die Ihr durch Windfallen oder Raffinerien gewinnt. Ein Balken am Bildrand klärt Euch über die Energieversorgung auf.
Ihr habt nicht nur mit dem Feind, sondern auch den Eigenheiten der Umgebung zu kämpfen. Damit Eure Gebäude nicht laufend absinken und Ihr sie reparieren müsst, rückt vorher der Betonmischer an. Außerdem greift Euch in fremdem Gebiet gelegentlich ein Sandwurm an. Da dieser durch rhythmische Vibrationen angelockt wird, ist besonders auf dem Schlachtfeld Vorsicht geboten.
In Trainings-Modus legt Ihr bestimmte Parameter wie Kartengröße, Techniklevel und Anzahl der computergesteuerten Gegner fest. Habt Ihr ein Linkkabel und eine zweite Playstation zur Hand, liefert Ihr Euch Duelle mit Eurem Kumpel. Vor dem ersten Schuss lest Ihr Missionziel und Hinweise. Außerdem lauscht Ihr in kurzen FMV-Sequenzen den Worten Eures Kommandanten, bei Atreides gespielt von „Wing Commander"-Veteran John Rhys-Davis. Untermalt wird Euer Gefecht von sphärischen Synthesizer-Klängen. *ts*

NICHTS NEUES AUF DEM SCHLACHTFELD: Seit "C&C" ist das Genre nicht stehengeblieben, ein Vergleich mit innovativen Konkurrenten wie "Warzone 2100" oder "Populous" offenbart die Schwächen von "Dune 2000" schonungslos: Ihr dürft weder während der Mission speichern, noch mehrere Einheiten auf einmal in Auftrag geben. So müsst Ihr im Kampf stets mit einem Auge den Produktionsbalken anvisieren. Die KI ist ebenfalls mäßig, in den meisten Missionen müsst Ihr nur lang genug mit Eurem Angriff warten, um dann mit zahlenmäßiger oder technologischer Übermacht zuzuschlagen. Bis dahin lassen Euch die Gegner alle Freiheiten. Außerdem ruckelt das Scrolling, wenn auf dem Bildschirm die Post abgeht. Gefallen hat mir die professionelle Präsentation sowie die Multiplayer-Option via Linkkabel.



Thomas Szedlak

HERSTELLER	Spielspaß 66%	ACTION
Electronic Arts		STRATEGIE
SYSTEM		PRÄSENTATION
Playstation		MULTIPLAYER
ZIRKA-PREIS		
100 Mark		
GRAFIK 46%		
SOUND 71%		



Routinierte Echtzeit-Strategie ohne Pep: Keine Neuerungen, dafür aber nervige Detailmängel.








AB 12





Sprachausgabe und Text sind professionell synchronisiert, dafür trüben dicke PAL-Balken die Freude.

ANDERE VERSIONEN
Das PC-Original erschien 1998. Weitere Umsetzungen sind zur Zeit nicht geplant.

ENTWICKLER: TEMPEST SOFTWARE, ENGLAND (WWW.TAKE2.DE)

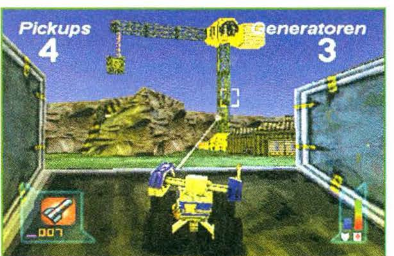
Grudge Warriors



Irgendwann in der Zukunft: Zwölf verfeindete Gangs treffen sich auf abgelegenen Inseln zu einem tödlichen Wettstreit. Mit waffenstarrenden Fahrzeugen kämpfen je zwei Teams um die Vorherrschaft auf einem Eiland. Ihr steuert ein Vehikel wahlweise via Digi-Pad oder Analog-Stick über das dreidimensionale Terrain. Werdet Ihr von Geschütztürmen, Helikoptern oder Droiden angegriffen, feuert Ihr mit Lasersalven, zielsuchenden Raketen, Eisbomben und glühenden Geschossen zurück. Wird Euer Gefährt getroffen, verliert Ihr zunächst nur Schildenergie, bei weiterem Beschuss leidet Eure Metallhülle. An Servicestationen frischt Ihr nicht nur Energie, sondern auch Waffenvorrat auf.

Vor jedem Einsatz zeigt Euch eine Einblendung die feindliche Gang sowie Eure Primärziele, die Generatoren. Habt Ihr auf einer Insel alle Objekte zerstört, transportiert Euch das Mutterschiff zum nächsten Einsatzort.

Im Zweispieler-Modus dürft Euch schließlich heiße Arenenkämpfe liefern. *os*



Das Zielsystem (Quadrat) markiert automatisch den nächsten Gegner – selbst wenn er lammfromm wie dieser Kran ist.



Hinter Kisten verbergen sich oft wichtige Pickups. Bei der Servicestation erhaltet Ihr dafür neue Munition.

Nicht mal die Explosionen können bei "Grudge Warriors" überzeugen

Die Präsentation ***von "Grudge Warriors" ist unter aller Kanone: Außer einem biederen FMV-Film nach dem Einschalten findet Ihr nur simple Textmenüs und Standbilder. Im Zweispieler-Modus dürft Ihr nicht mal die Abschusszahl einstellen.***

MIT EINER "GRUDGE WARRIORS"-CD verwandelt sich Eure Playstation in eine waschechte Zeitmaschine: Wie vor fünf Jahren ploppen überall Polygone, verzerren sich simple Texturen und bersten Feinde in primitiven Explosionen. Zu allem Überfluss ruckelt die Optik selbst ohne Gegner erbärmlich. Neben dem Technik-Desaster hapert's auch am Spielablauf: Zwar ist Euer Einsatzziel klar definiert (Zerstören der Generatoren), die Ausführung entpuppt sich jedoch dank Textureinerlei als nerviges Suchspiel. Das automatische Zielsystem ist anfangs ganz nett, im Gegnergetümmel heftet sich die Automatik aber häufig an die Fersen eines harmlosen Feindes, während ein anderer gnadenlos auf Euch ballert. Die grauenhafte Musik samt C64-Soundeffekten tut ihr übriges, um Euren Blutdruck in bedrohliche Höhen klettern zu lassen.



Oliver Schultes

HERSTELLER	Take 2
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	39%
SOUND	33%

Spielspaß 32%

3D-Action nahe am Abgrund: Vorsintflutliche Optik paart sich mit chaotischem Spielablauf zu einer Baller-Katastrophe.

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

AB 12

ANDERE VERSIONEN

Umsetzungen sind zur Zeit nicht geplant.

ENTWICKLER:
Square, Japan
(www.squaresoft.com)

Ehrgeiz

Rollenspieler auf Abwegen:

Das vor allem als elitäre Rollenspielschmiede bekannte Square-Imperium wagte bereits 1996 erste Gehversuche im Prügelgenre. Mit "Tobal Nr.1" schafften die Japaner einen qualitativ guten Einstand und legten ein Jahr später den zweiten Teil nach. Das Samurai-Gemetzel "Bushido Blade" überraschte 1997 die Prügelwelt als realistische Schwertkampf-Simulation und brachte ebenfalls einen Nachfolger hervor.











Brand New Quest: Im Rollenspielmodus prügelt Ihr Euch durch verwinkelte Dungeons und verschnauft danach im Restaurant.

Da hilft auch kein langes Schwert: Dozas Feuerball nagelt "Final Fantasy 7"-Endgegner Sephiroth in der Ringecke fest.

Via "Ehrgeiz" versorgt Euch Square gleich mit mehreren Spielen auf einmal. Neben einem handfesten Prügelturnier dürft Ihr düstere Rollenspiel-Dungeons durchwandern oder in vier Minispielen Eure Geschicklichkeit testen: Beim 'Battle Runner' lauft Ihr mit einem Gegner um die Wette, im 'Battle Beach' absolviert Ihr ein paar Hindernisrennen am Strand und das 'Battle Panel' testet Eure grauen Zellen bei einem hektischen Strategiespiel. Die vierte Spielart, der 'Infinity Battle', ähnelt dem Arcade-Mode, nur dass Ihr hier mit einer einzigen Energieleiste unendlich viele Gegner bekämpft.



Akrobatisch: Die flinke Yoko versucht Godhand mit einem Backflip-Kick zu erwischen; dieser weicht jedoch gelassen aus.

Schwerpunkt von "Ehrgeiz" ist jedoch der Arcade-Mode. Hier wählt Ihr aus elf verschiedenen Charakteren; vom Thaiboxer Doza über Wolfsmädchen Yo bis zu Tae-Kwon-Do-Filmstar Han. Auch einige "Final Fantasy 7"-Helden geben sich die Ehre: Cloud, Sephiroth und Tifa dürft Ihr von Anfang an steuern; Yuffie, Vincent sowie den "Ehrgeiz"-Endgegner Django müsst Ihr erst freispielen. Eure Gegner verprügelt Ihr mit hohen und tiefen Angriffen, auf Knopfdruck aktiviert Ihr eine vernichtende Spezialattacke. Während die meisten Kämpfer Euch Feuerbälle, Raketen oder fliegende Jojos um die Ohren hauen, greifen Cloud, Sephiroth sowie Ninja Sasuke zum Schwert. Haltet Ihr die Special-Taste länger gedrückt, so wird aus dem schwächlichen Feuerball eine gewaltige Explosion. Um besonders kraftvolle Manöver auszuführen, haltet Ihr die Blocktaste gedrückt und gebt gleichzeitig Eure Angriffskombination ein. In den dreidimensionalen Arenen steuert Ihr Eure Kämpfer mit dem Analog-Stick frei durch die Gegend, teilweise wechselt Ihr auch per Sprung die Höhenstufe.

Wer das Prügelturnier bis zum Abwinken gezockt hat, freut sich über den Rollenspiel-Modus: Hier wechseln sich Doktor Masuda und seine Schülerin Claire im Erforschen einer mysteriösen Ruine ab. Zahlreiche Gegner verprügelt Ihr auf bekannte Weise, gelegentlich findet Ihr Waffen, Rüstungsteile sowie besondere Gegenstände wie Heiltränke oder Bücher. Nach ausschweifender Forschungstour werden Eure Helden schnell hungrig, entsprechende Lebensmittel finden sich entweder in den finsteren Katakomben oder beim Tante-Emma-Laden im Dorf. Hier könnt Ihr Euch ausruhen, mit den Dorfbewohnern plauschen, die Ausrüstung ergänzen und beschädigte Teile flicken lassen. Speichern dürft Ihr Euer Abenteuer erfreulicherweise jederzeit. *dm*





Grüße aus der Rollenspielwelt: Cloud und Sephiroth, Rivalen aus "Final Fantasy 7", tragen ihren Zwist endlich Mann gegen Mann aus.

!

DAS BEAT'EM-UP FÜR ROLLENSPIELFREAKS? Mit einiger Verspätung erreicht "Ehrgeiz" endlich heimische Verkaufsregale – und hat mit den lästigen Macken der PAL-Umsetzung zu kämpfen. Der massive Geschwindigkeitsverlust und die breiten Balken kosten wertvolle Spielspaß-Prozente. Trotz dieser Mängel bleibt "Ehrgeiz" ein solides Prügelspiel mit ungewöhnlicher Steuerung und sauberer Optik. Durch die freie Beweglichkeit Eurer Kämpfer und die Höhenunterschiede in den Arenen ergeben sich neue taktische Möglichkeiten, nur die Übersicht leidet manchmal unter dem starren Kamerablickwinkel. Für den gemütlichen Prügelspieler bietet das Dungeon entspannende Abwechslung zum hektischen Arcade-Gemetzel. In guter alter Rollenspieltradition durchwandert Ihr die dreidimensionalen Dungeons auf der Suche nach verborgenen Schätzen.

David Mohr













Impressionen aus den Bonusspielen: Die vier zusätzlichen Spielmodi sind zwar eine nette Idee, bleiben aber nur schmückendes Beiwerk.

HERSTELLER: Square
SYSTEM: Playstation
ZIRKA-PREIS: 100 Mark
GRAFIK: 81%
SOUND: 73%

Spielspaß **83%**





Abwechslungsreiches Beat'em-Up mit interessantem Rollenspielmodus; leider schlampig PAL-konvertiert.









AB 16

ANDERE VERSIONEN
Die Importversion wurde in MAN!AC 3/99 getestet (Abwertung auf 86%).

Nuclear Strike 64

ENTWICKLER:
Pacific Coast, USA
(www.thq.com)



Treffer! Nur mit Expansion-Pak genießt Ihr die hohe Auflösung, Scrolling-Ruckeln nervt aber auch auf Low-Resolution.



EAs „Strike"-Serie findet über THQ erstmals den Weg aufs N64. „Nuclear Strike" konfrontiert Euch mit dem Terroristen LeMonde, der von einer Vielzahl treuer Kämpfer beschützt wird. Meist operiert Ihr aus der Iso-Perspektive im Cockpit eines Hubschraubers, als Spezialagent macht Ihr aber auch in Hovercraft, Düsenjet und Panzer eine gute Figur. Eure Hightech-Mobile sind mit mehreren Waffensystemen ausgerüstet: Leichte Ziele nehmt Ihr mit dem Maschinengewehr unter Beschuss, schweren Panzern oder Schlachtschiffen schickt Ihr eine Lenkrakete in die Kombüse. Habt Ihr Euer Pulver verbraucht, nehmt Ihr via Seilwinde frische Munition oder Treibstoff auf. Auch zum Transport von befreiten Geiseln ist die Winde zu gebrauchen. Ihr bewegt Euch frei über bzw. durch den asiatischen Dschungel, die nordkoreanische Hauptstadt Pyongyang und weitere Verstecke LeMondes. Eine Textbeschreibung erläutert Eure nächste Aufgabe, ein Pfeil hilft bei der Orientierung.

Im Gegensatz zur Playstation-Version wählt Ihr unter drei Schwierigkeitsgraden. Protzte die CD-Fassung mit professionellen FMVs und deutscher Sprachausgabe, begnügt Ihr Euch auf dem N64 mit englischen Sprachfetzen. *ts*

AUF DEM N64 SIND ACTIONKRACHER leider selten. Da kommt „Nuclear Strike 64" gerade recht, zumal THQ eine gute Umsetzung gelungen ist. Bei (RAM-Pak-unterstützter) Highres-Auflösung sieht's einen Tick besser aus als auf der Playstation; durch drei Schwierigkeitsgrade, Zielcursor und häufigere Speichermöglichkeit macht's zudem auch Action-Greenhorns von Anfang an Spaß. Die Mischung aus abwechslungsreichen Mission, vielen Fahr/Flugzeugen und einer gehörigen Portion Taktik geht gut auf, frische Ideen dürft Ihr aber nicht erwarten. Zwei Dinge stören mich am meisten: Das Scrolling ruckelt in beiden Auflösungen und hindert bei hektischen Richtungswechseln exaktes Zielen. Zudem drückt die systembedingt schwächere Präsentation deutlich auf die Atmosphäre.



Thomas Szedlak



HERSTELLER	THQ
SYSTEM	Nintendo 64
ZIRKA-PREIS	130 Mark
GRAFIK	72%
SOUND	67%



Spielspaß **73%**

Abwechslungsreiche, strategisch angehauchte Iso-Action mit unterschiedlichen Fortbewegungsmitteln.

ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN

Die Playstation-Fassung wurde in MAN!AC 11/97 getestet (Abwertung auf 78%). Weitere Umsetzungen sind nicht geplant.



Prämie 1

FÜR NINTENDO 64
1 MB LINEAR
498 SPEICHERPLÄTZE
29,95 DM im Handel

ABO

Prämie 2



FÜR PLAYSTATION
2 MB LINEAR
IM HANDEL
29,95 UVP

Jetzt abonnieren und eine Memory Card kassieren.

Vorteil Werber:

Wirbst Du einen Abonnenten, schicken wir Dir wahlweise eine Memory Card für Playstation oder Nintendo 64. Für Dich ist das Ganze völlig kostenlos,

Vorteil Abonnent:

Bist Du der neue Abonnent, sparst Du satte 10 Mark im vergleich zum Einzelverkaufspreis!

ABO-HOTLINE 089/85709145

ICH WILL DIE PRÄMIE!

ICH WILL EINE DER OBEN GENANNTEN MEMORY-CARDS ALS PRÄMIE BEKOMMEN. SOBALD DER VON MIR GEWORBENE NEUE ABONNENT (NEBENAN AUSFÜLLEN) GEZAHLT HAT, GEHT MIR DIESE SCHNELLSTMÖGLICH ZU!

NAME, VORNAME

STRASSE, HAUSNUMMER

PLZ, WOHNORT

DATUM, UNTERSCHRIFT

FÜR FOLGENDE DER BEIDEN MEMORY CARDS HABE ICH MICH ENTSCHIEDEN:

- PLAYSTATION
- NINTENDO 64

ICH WILL DAS ABO!

JA! ICH WILL MAN!AC FÜR EIN JAHR ABONNIEREN (60,80 MARK). DAS ABO VERLÄNGERT SICH AUTOMATISCH, WENN ICH NICHT BIS 6 WOCHEN VOR ABLAUF KÜNDIGE.

NAME, VORNAME

STRASSE, HAUSNUMMER

PLZ, WOHNORT

DATUM, UNTERSCHRIFT BEI MINDERJÄHRIGEN DER ERZIEHUNGSBERECHTIGTE — 2. UNTERSCHRIFT KENNTNISNAHME DES WIDERRUFSRECHTS

WIDERRUFSRECHT: Diese Bestellung kann ich innerhalb von zwei Wochen beim MAN!AC Abo-Service, pan-adress, Postfach, 82152 Planegg widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

ICH WILL FOLGENDERWEISE BEZAHLEN:

- GEGEN RECHNUNG
- PER BANKEINZUG

BANKLEITZAHL

KONTONUMMER

GELDINSTITUT

Abo per email
maniac@pan-adress.de

Abo per Fax
089/85709131

Abo im Netz
www.maniac-online.de

Abo per Post
Coupon einsenden an:

PAN-ADRESS
MAN!AC ABO
POSTFACH 1410
82143 PLANEGG

keine Nachbestellungen!



STRATEGIE

DAS GENRE FÜR DENKER UND LENKER

Ob Echtzeitgetümmel, rundenbasiertes Schlachtenschach oder Aufbau stabiler Wirtschaftsgefüge: Strategiespiele fordern Verstand, Voraussicht und viel Zeit. Dieses Genre belehrt selbst eingefleischten Videospielkritikern eines Besseren.

SPIELEFÜHRER
WISSEN ZUM SAMMELN

Genre	Ausgabe
Rennspiele	5/99
Jump'n'Runs	6/99
Actionspiele	7/99
Denkspiele	9/99
Beat'em-Ups	11/99
Action-Adventure	2/2000
Strategiespiele	4/2000
Rollenspiele	in Kürze
Sportspiele	in Kürze

Feldherren und Generäle hatten es nie leicht, anspruchsvolle wie komfortable Strategie- und Simulationsspiele für ihre Konsole zu finden. Obwohl die Dauergäste der deutschen PC-Charts diesem Genre entspringen, war stundenlanges Taktieren und planvolles Einheitenverschieben nie ein großes Thema im Videospielbereich. Dennoch gibt es sie, die Strategieperlen, zum einen saubere PC-Umsetzungen, zum anderen konsolenexklusive Entwicklungen, die der oft trockenen Grübelei durch Innovation, Witz und Grafikpracht ihren ganz speziellen Charme verleihen.

MAN!AC rollt auf den nächsten Seiten die taktische Karte vor Euch aus und lotst Euch zu strategisch wichtigen Punkten: Erfahrt zunächst mehr über die Hintergründe des Genres auf unserem Historien-Schlachtfeld. Kämpft Euch dann vor zu den grundlegenden Strategiespieltypen und nehmt in Folge die Taktikhits für Eure Konsole unter Beschuss. Zuletzt könnt Ihr dann im Zukunftsausblick ein bisschen Freund- und Feindaufklärung betreiben.

ECHTZEIT-GENERÄLE

Nicht nur PC-Besitzern ist Echtzeithektik das liebste Strategiespielprinzip. Auch auf der Playstation führt das Untergenre die Hitliste der PAL-Veröffentlichungen an. Interessanterweise ist kein einziges Echtzeitspiel originär für Konsole entwickelt worden, sämtliche Titel sind, ebenso wie alle Vertreter der Aufbaustrategie, Umsetzungen von PC. Allein bei rundenbasierter Grübelei und den Strategie/Action-Mixturen halten sich konsoleneigene Konzepte und Konvertierungen die Waage.

STRATEGIETYPEN



Echtzeitveteran: "Herzog 2" für das Mega Drive erschien 1989 – drei Jahre vor "Dune 2".



Mit "Fire Emblem" schuf Nintendo seine eigene RPG-Strategieserie. Nach der NES-Version von 1990 kamen 1993 (oben) und 1996 zwei Teile für SNES.



Koei bedient seit über zehn Jahren den Konsolenmarkt mit fernöstlichen Strategieepen



Den Klassiker "Populous" gab's auch für Master System, SNES und Mega Drive (oben).

Ein Genre im Dornröschenschlaf

Strategiespiele auf Konsole standen stets im Schatten ihrer tastatur- und mausgesteuerten Kollegen. Dennoch mussten Videospieler die letzten 15 Jahre nie auf den einen oder anderen taktischen Leckerbissen verzichten.

Während Kriegs- und Handelssimulationen für Computer bereits in den frühen achtziger Jahren eine entscheidende Rolle spielten, zeichneten sich die Konsolen der 8-Bit-Ära durch einen absoluten Mangel strategischer Software aus. Vor allem die US-Entwickler SSI (Strategic Simulations Inc.) warfen ab 1980 eine historische Hexfeldschlacht nach der anderen auf den Markt – thematisch breit gefächert von Napoleons Feldzügen bis zu den beiden Weltkriegen. Einer der wichtigsten Strategietitel für alle gängigen Heimcomputer kam indes aus England: 1984 entwickelten Ian Bell und David Braben **Elite**, eine Weltraumoper, deren Komplexität und riesengroße Spielfläche alles Dagewesene in den Schatten stellte.



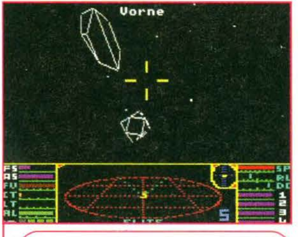
"Utopia" für Intellivision war das einzige Strategiespiel der ersten Konsolengeneration

Während Zahlenkolonnen und Einheitensymbole über die Computermonitore flimmerten, beherrschten klotzige Charaktere und pixelige Explosionen Konsolen wie Atari VCS, Colecovision oder Philips G7000. Allein **Utopia** für Mattels Intellivision hielt mit einer Mischung aus Ressourcenmanagement und Diplomatie auf einsamen Posten die Strategiefahne hoch.

Erst zum Ende der achtziger Jahre flammten rundenbasierte Kriege und taktische Scharmützel an der Konsolenfront richtig auf. Allerdings handelte es sich dabei nur selten um Originaltitel. So setzte der japanische Hersteller Koei fernöstliche Diplomatie- und Truppenduelle wie **Romance of the three Kingdoms** für das NES um, ebenfalls für das Nintendo-System wurden Klassiker wie EAs Planetensiedelei **M.U.L.E.** oder Systemsofts rundenbasiertes Hexfeldgeplänkel **Daisenryaku** konvertiert. Herrschsüchtige Sega-Fans, die sich auf dem Master System mit Peter Molyneux' Göttersimulation **Populous** zufrieden geben mussten, wurden auf Mega Drive und Saturn für ihre Geduld belohnt. So durften sie 1991 in der „Daisenryaku"-Fortsetzung **Advanced Military Commander** Konfrontationen des zweiten Weltkriegs nachspielen und mit **Langrisser** und dem ein Jahr später erschienenen **Shining Force** die Geburtsstunde zweier legendärer Taktik/Rollenspiel-Serien erleben. In diesem konsolentypischen Untergenre wurden klassische RPG-Elemente wie Magie, Erfahrungspunkte und dichte Fantasy-Handlung mit taktischen Schlachten auf gesonderten Kampfbildschirmen verquickt. Während die sechsteilige „Shining Force"-Reihe Sega-Konsolen vorbehalten blieb, durften 1995 auch SNES-Besitzer in „Langrisser" zu fantastischen Feldzügen aufbrechen. Zusätzlich schuf Nintendo mit **Fire Emblem** sein hauseigenes taktisches Heldenepos für 8- und 16-Bit. Nach einer Flaute bei den Strategie-RPGs – abgesehen von Squares Überflieger **Final Fantasy Tactics** – werden Konsolen in den letzten Jahren wieder von Umsetzungen dominiert. In vorderster Front steht dabei die Boom-Disziplin des Genres: Echtzeitstrategie wie **Command & Conquer, Populous: The Beginning** und **Warzone 2100.**



"Advanced Military Commander" gilt als bester Hexfeldkrieg für das Mega Drive



Galaktische Ausmaße: "Elite" faszinierte auf Heimcomputern durch riesige Welten.



Mit "Front Mission" feierte Square 1995 sein Strategie-Debüt auf dem SNES



Hochmotivierende Verquickung von Rollenspiel und Taktikgefechten: "Langrisser" (links) gab es auch für PC-Engine und SNES, "Shining Force" war eine exklusive Serie für Segas Mega Drive und Saturn.

Von hyperaktiv bis meditativ

Alles, was Ihr für ein Strategiespiel mitbringen müsst, ist Zeit und Geduld. Rom wurde auch nicht an einem Tag erbaut, kein Krieg durch nur eine Schlacht gewonnen und kein omnipotenter Despot ist je vom Himmel gefallen. Wie Ihr aber die Zeit verbringt, in angestrengter Hektik, stundenlangem Gegrübel oder friedlicher Entspannung, dürft Ihr selbst bestimmen.

Vorausschauend

RUNDENBASIERTE STRATEGIE

Klassische Kriegsspiele, die sich von realer Reißbrett-Taktik bzw. historisch akkuraten Tabletop-Simulationen ableiten, zeichnen sich durch rundenweises Vorgehen, Vogelperspektive und wabenartigen Aufbau der Spielfläche aus. Die Einteilung der Landschaft in Hexfelder wie bei der Weltkriegssimulation „Allied General" erlaubt das Ziehen von Einheiten in sechs Richtungen. Optisch anspruchsvollere Strategie-Rollenspiele wagen unter einem Verlust von Übersichtlichkeit oft den Sprung in die dritte Dimension und zeigen das Schlachtfeld in Iso-Ansicht („Master of Monsters"). Auch Atlus' „Legend of Kartia" sowie der ungeschlagene Genre-König „Final Fantasy Tactics" setzen auf 3D-Grafik und reduzieren die Schlachtfeldkacheln zu simplen Quadraten.


Die "X-Com"-Serie verbindet SciFi-Thematik mit Rundentaktik


Das geniale "Final Fantasy Tactics" gibt es leider nicht als PAL-Version

Grundlage des Erfolgs bei Runden-Strategicals ist der durchdachte Einsatz der eigenen Einheiten. Dabei gilt es nicht nur Angriffs- und Verteidigungsstärke, Bewegungsradius sowie Zusatzfähigkeiten von Panzern, Schwertkämpfern oder Monstern zu beachten, auch die gegenseitige Unterstützung unterschiedlicher Truppen ist ein wichtiges taktisches Element. Hinzu kommt die eingehende Analyse der Umgebungsbedingungen wie Berge oder Wälder und die Vorhersage der gegnerischen Aktionen. Dafür tritt der Ressourcen- und Forschungsaspekt in den Hintergrund, Zusatzeinheiten werden nicht gebaut, sondern höchstens via Kriegsbeute oder Siegpunkte eingekauft.

Rundenbasierte Strategie gefällt Euch, wenn...
Ihr Euch gern den Kopf zerbrecht und Aktionen fein säuberlich plant. Ihr habt keine Lust, Bauarbeiter zu befehligen und Produktionsaufträge zuzuweisen. Die Zeit investiert Ihr lieber für das Durchdenken des nächsten Spielzugs. Und wenn Ihr Eure Lieblingsschergen verloren habt, ladet Ihr einfach den letzten Spielstand.

Agierend

ECHTZEIT-STRATEGIE

Der jüngste Zweig des Strategie-Stammbaums hat sich zum beherrschenden Konzept im Genre gemausert. Drei Spielprinzipien zeichnen hektische Spektakel von „Command & Conquer" bis „Warzone 2100" aus: Ressourcenmanagement, Bautätigkeit und Truppenführung. Im Gegensatz zu den anderen Kategorien vollzieht sich das Geschehen auf dem Bildschirm aber in Echtzeit, was nicht nur für die eigenen Untergebenen, sondern auch den Gegner gilt. Blitzschnelle Entscheidungen ohne panische Desorientierung sind also gefragt, um sich so flott wie möglich eine materielle, technologische und militärische Übermacht zu sichern. Bei den meisten Konsolen-Echtzeitgenerälen krankt es allerdings nicht am planvollen Handeln unter Zeitdruck, sondern an der langsamen und komplizierten Steuerung in Ermangelung von Tastatur und Mausunterstützung.


Der 'Fog of War' ist ein wichtiges Element bei "C&C" und Konsorten

Gewöhnlich enden die Missionen nach einigen Stunden mit einer riesigen Materialschlacht, spezielle Angriffstaktiken wie Attacken in bestimmter Formation oder gleichzeitige Flügel- und Frontangriffe sind nur selten nötig. Einzig auf die richtige Mischung der Truppe und die geschickte Platzierung von Nah- und Ferneinheiten muss geachtet werden.


Actionlastiges Robogeplänkel: "Z" von den Bitmap Brothers.

Einige Titel variieren unter Vernachlässigung wirtschaftlicher Elemente und Ressourcenförderung das Echtzeitprinzip mit Action („Global Domination") oder bieten Schlachtengetümmel pur („Warhammer: Dark Omen").

Echtzeitstrategie gefällt Euch, wenn...
Ihr auch in hitzigen Situationen einen kühlen Kopf bewahrt. Ihr wägt nicht gerne stundenlang ab, sondern handelt spontan, könnt aber auch mit Fehlentscheidungen leben, ohne gleich die Reset-Taste zu drücken. Zudem muss auf Eurem Bildschirm etwas abgehen, sonst könntet Ihr ja gleich Schach spielen.

Reagierend

AUFBAU-STRATEGIE

Strategie muss nicht immer kriegerische Aspekte haben und in der vollständigen Vernichtung des Gegners enden. Zum einen kann man Konkurrenten nicht nur auf blutige, sondern auch auf kapitalistische Weise besiegen („Railroad Tycoon 2"), zum anderen führt Voraussicht, gezielter Einsatz von Geld und Rohstoffen sowie taktische Planung auch im Solospiel zu Erfolgserlebnissen. Aufbaustrategiespiele verquicken trockene BWL-Materie, komplexe Funktionsabläufe und die Unwägbarkeiten des Lebens zu einem amüsanten bis lehrreichen Zeitvertreib. Wie bei rundenbasierter Strategie ist vorausschauendes Handeln der Schlüssel zum Erfolg: Wer bei „Sim City 2000" blind seinen Etat verpulvert, wird langfristig vor unlösbare Probleme bei Energieversorgung, Kriminalität oder Verkehr gestellt. Wie bei den Echtzeitspielen tickt auch in der simulierten Stadt die Uhr unaufhaltsam, allerdings nie gnadenlos schnell, so dass immer genug Zeit zum planvollen Handeln bleibt.


Nächtelange Motivation trotz öder Präsentation: "Transport Tycoon".


Doktorspielchen: In "Theme Hospital" leitet Ihr ein Krankenhaus.

Grundlegend ist auch die stete Beobachtung virtueller Untergebener oder Kunden (wie bei „Theme Park" und „Theme Hospital") und die Verwertung eingehender Informationen. Nur wer die Entwicklungen im aufzubauenden Objekt genau verfolgt, kann angemessen reagieren. Und letztlich sind Aufbausimulationen nur selten zeitlich beschränkt oder missionsbasiert – man kann wochenlang dem Prosperieren des Gemeinwesens und dem Wachsen des Geldbeutels zusehen.

Aufbaustrategie gefällt Euch, wenn...
Ihr auf einen schnellen Sieg verzichten könnt. Ihr jongliert gerne mit Zahlen, erkennt Zusammenhänge und wollt Euch am Bildschirm kreativ entfalten. In der Rolle von Industriemagnat oder Bürgermeister fühlt Ihr Euch wohl und kommandiert ebenso gerne herum wie Ihr anderen beim Arbeiten zuseht.



Die MAN!AC-Machtallürentips 2000

Ihr wollt nächtelang befehlen, bauen und beherrschen? Virtuelle und echte Gegner durch taktische Brillanz und vorausschauende Winkelzüge in die Knie zwingen? Die Auswahl glänzender Strategieperlen auf dieser Seite bietet für jeden etwas, der nach der Herausforderung und Verantwortung einer umfassenden Machtposition strebt.

Command & Conquer (N64)

GRAFIK	STEUERUNG	UMFANG	KOMPLEXITÄT	GEGNERINTELLIGENZ	GESAMTWERTUNG
3	3	4	2	3	3

Trotz des hohen Alters der Urversion fasziniert der Echtzeit-Klassiker auch auf dem N64. Allerdings ist "C&C" für Nintendo-Jünger nicht nur die erste, sondern auch die einzige Wahl.

C & C: ALARMSTUFE ROT (PS)

GRAFIK	STEUERUNG	UMFANG	KOMPLEXITÄT	GEGNERINTELLIGENZ	GESAMTWERTUNG
3	4	4	2	3	4

Der zweite und beste Teil der "C&C"-Serie erzeugt dank Einheitenvielfalt und guter KI heftige Suchterscheinungen, die bis zum Ende der 28. Mission anhalten.

Civilisation 2 (PS)

GRAFIK	STEUERUNG	UMFANG	KOMPLEXITÄT	GEGNERINTELLIGENZ	GESAMTWERTUNG
1	3	5	4	2	4

Siedeln, Forschen, Kämpfen in Hochform: Der Sid-Meier-Bestseller, in dem Ihr Euer Volk durch 6.000 Jahre Menschheitsgeschichte führt, fasziniert trotz schwacher Präsentation.

Legend of Kartia (PS)

GRAFIK	STEUERUNG	UMFANG	KOMPLEXITÄT	GEGNERINTELLIGENZ	GESAMTWERTUNG
3	4	4	3	3	3

Eines der wenigen Fantasy-Strategicals, die es bis nach Deutschland geschafft haben. Besonders das Magie-, Beschwörungs- und Kontersystem fesselt Iso-Generäle.

Populous: THE BEGINNING (PS)

GRAFIK	STEUERUNG	UMFANG	KOMPLEXITÄT	GEGNERINTELLIGENZ	GESAMTWERTUNG
3	3	3	3	4	3

Die Fortsetzung des Bullfrog-Meisterwerks verquickt Echtzeit, Aufbaustrategie und Magie zu einem flotten Taktikmix. 25 dreidimensionale Welten harren ihrer Eroberung.

Sim City 2000 (PS)

GRAFIK	STEUERUNG	UMFANG	KOMPLEXITÄT	GEGNERINTELLIGENZ	GESAMTWERTUNG
1	3	5	5	0	4

EAs genialer Städtebausimulator hat zwar schon bald dreieinhalb Jahre auf dem Buckel, ist aber immer noch das Optimum in puncto unblutiger Strategie. Hohes Suchtpotenzial!

Warcraft 2 (PS)

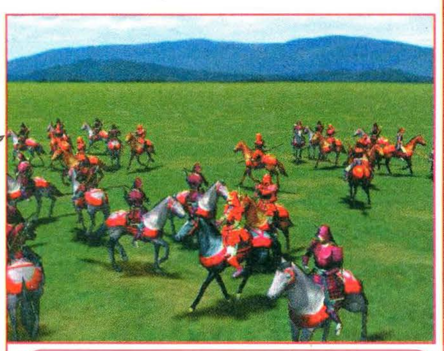
GRAFIK	STEUERUNG	UMFANG	KOMPLEXITÄT	GEGNERINTELLIGENZ	GESAMTWERTUNG
2	4	4	2	2	3

Naiven Gegnern und hektischem Einheitengewusel zum Trotz ziehen Blizzards Fantasy-Schlachten selbst Echtzeitverweigerer in ihren Bann. Simpel, schnell, spaßig.

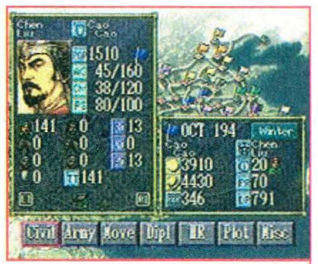
Warzone 2100 (PS)

GRAFIK	STEUERUNG	UMFANG	KOMPLEXITÄT	GEGNERINTELLIGENZ	GESAMTWERTUNG
4	5	4	3	4	5

Strategieüberraschung '99 dank innovativem Einheitenbau, hübscher 3D-Optik und überraschend starker Intelligenz von Freund und Feind. Allerdings nervt heftiges Geruckel.


Koeis "Kessen" ist wahrscheinlich ein Start-Titel für die Playstation 2


Deutsche Umsetzung: "Heroes of Might & Magic 3" für den Dreamcast.


Nur als Import: "Romance of the three Kingdoms 6" erscheint exklusiv für Playstation.


Echtzeit auf dem Dreamcast: In "Peacemakers" seid Ihr die Feuerwehr an politischen Brandherden (Bild: PC).

Zukunfts-Strategien

Für Taktikfreaks mit miserablem Japanisch war es schon immer schwierig, an genügend Konsolenfutter heranzukommen. MAN!AC sagt Euch, ob die nächsten Monate eine vollwertige Versorgung bringen.

Ohne Zweifel wird das Strategie-Genre im Jahr 2000 von der Einführung der Playstation 2 und einem wachsenden Angebot an Dreamcast-Software profitieren. Eines der im Vorfeld beeindruckendsten Produkte für Sonys High-End-Gerät ist gar ein astreines Echtzeit-Strategical. „Kessen" von Traditionsentwickler Koei lässt die gehaltvolle Thematik rund um fernöstliche Machtkämpfe im Mittelalter in neuem Glanz erstrahlen. Dank millionenschwerem Budget wurden unattraktive Zahlenkolonnen durch animierte Schlachtengemälde ersetzt. Auf der aktuellen Sony-Konsole lebt das Genre weiterhin von den Umsetzungen bekannter PC-Titel. So verwaltet Ihr in Kürze in EAs „Theme Park World" ein weiteres Mal einen Vergnügungspark und kehrt bei „Dune 2000" zu den Wurzeln der Echtzeit zurück. Bis zum Sommer müssen Weltkriegskommandeure auf SSIs dritten Hexfeldstreich „Panzer General 3D" warten. In der PC-Konvertierung dürft Ihr auf Iso-Schlachtfeldern noch mal Europas düsterstes Kapitel nachspielen.

PC-Konvertierung: EAs "Theme Park World" auf der Playstation.



Seit langem angekündigt: "Sim City 64" wird es nur für das 64DD-Laufwerk geben.


2. Weltkrieg im Hexformat: "Panzer General 3D" kommt dieses Jahr für die Playstation.

Auch Dreamcast-Nutzer kommen im zweiten Quartal in den Genuss rundenbasierter Strategie: Der dritte Teil des Rollenspiel-Ablegers „Heroes of Might & Magic" wird momentan von dem deutschen Team Westka umgesetzt. In Fantasy-Umgebung erobert Ihr mit Euren Helden Städte, baut sie aus, sammelt Schätze und kämpft mit Monsterarmeen sowie Zaubersprüchen gegen die CPU-Gegner. Auch im Echtzeitbereich tut sich was auf der Sega-Konsole: In Ubis "Peacemakers" dirigiert Ihr eine internationale Eingreiftruppe und müsst militärisch wie politisch reüssieren.

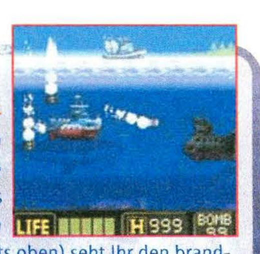
Einzig die deutschen N64-Spieler bleiben wieder mal außen vor. Bis auf die PC-Umsetzungen von "Starcraft" und "Battlezone" ist kein einziger PAL-Strategietitel für das Nintendo-System angekündigt. Doch auch Nippons Taktikgemeinde muss sich bescheiden bzw. ein 64DD anschaffen. Exklusiv für das Laufwerk wurde kürzlich das „Populous"-artige „Doshin the Giant" veröffentlicht, „Sim City 64" und die Koreakrieg-Simulation „Ultimate War" erscheinen im Lauf des Jahres.


"Starcraft 64" wird alle Level von PC-Original samt Zusatzpack bieten

KONSOLENFINISH

Traurig aber wahr: Ganz ohne eine Seite lang Vergleiche zu ziehen, ist von vornherein klar, dass Strategen mit einem N64 auf verlorenem Posten stehen. Mit „Command & Conquer" ist bislang ein einziger PAL-Titel für den 64-Bitter erschienen, „Starcraft" und "Battlezone" werden das unrühmliche Ende des Genres auf dieser Konsole markieren. So greifen Strategiefreunde automatisch zur Playstation, wenn auch das Angebot im Vergleich zu sämtlichen anderen Gattungen recht dürftig ist. Generelle Probleme wie oft fehlende Mausunterstützung, Mangel an Tasten, Verzicht auf Zweispieler-Modus oder unzureichende Speicherfunktionen schmälern häufig das Vergnügen an Umsetzungen erfolgreicher PC-Titel. Anhänger rollenspiellastiger Heldenschlachten kommen dennoch nicht um die Sony-Konsole herum. Dem Genre aber im Videospiel zu so viel Erfolg zu verhelfen wie auf dem PC, ist an der neuesten Konsolengeneration.

Pocket News:



SNK DROHT MIT MILITÄRSCHLAG: Nach dem Erfolg von „Metal Slug" für das Neo Geo Pocket Color kündigt Hersteller bereits SNK die Fortsetzung „Metal Slug 2nd Mission" für März in Japan an. Statt den linearen Levels des Vorgängers soll die Ballerei verzweigte Pfade aufweisen, die zu verschiedenen Obermotzen führen. Neue Gegner, Waffen und Extras sorgen für die nötige Abwechslung: Im Bild (rechts oben) seht Ihr den brandneuen U-Boot-Level.

R3D-SHOOTER ENDLICH OFFIZIELL: Nachdem der Entwickler Slitherine Software seinen 3D-Shooter „Tyrannosaurus Tex" via Internet mehrere Monate allen Game-Boy-Publishern angeboten hat, greift Eidos nun zu. In 18 dreidimensionalen Levels ballert Ihr als Cowboy Tex auf Roboter und Dinosaurier, sammelt Bonusdiamanten und befreit Gefangene sowie eine holde Jungfer. Die Story wird mit eingeblendeten Standbildern erzählt. Noch in diesem Frühsommer soll das Action-Gefecht erscheinen.





Immer informiert: „Smart Com" verwaltet Adressen (oben) und Notizen (unten), aber keine längeren Texte.

Das Game-Boy-Büro

Mit „Smart Com" beweist Dataflash, dass der Game Boy nicht nur zum Spielen taugt: Die Software macht Euer Handheld zum „Personal Digital Assistant" (PDA), einer Datenbank im Westentaschenformat. Das Modul besitzt Batterie, Uhr und Alarmpieper. Damit nützt Ihr den Game Boy als Reisewecker mit Weltzeit- und Kalenderfunktion. Dieser speichert bis zu 60 Geburtstage und Termine. Für kurze Einkaufslisten oder spontane Geistesblitze nützt Ihr den eingebauten Notizblock: Auf einer virtuellen Tastatur tippt Ihr bis zu 250 Texte in Groß- und Kleinbuchstaben. Die Notizen druckt Ihr per Game-Boy-Printer aus oder reicht sie via Infrarotschnittstelle an andere Smart-Com-Besitzer weiter.
Im Telefonbuch speichert Ihr Name, Anschrift (vier Zeilen), Nummer und Email-Adresse Eurer Kumpels (je Zeile 27 Buchstaben). Telefonnummern wählt der Smart Com per Mehrfrequenzwahl mit dem Lautsprecher. Für einfache Rechenaufgaben ist der eingebaute Taschenkalkulator (achtstellig) zuständig: Die unsichtbare neunte Stelle handelsüblicher Rechner berücksichtigt die Dataflash-Version jedoch nicht.
Damit ist der Game Boy noch nicht ausgereizt: Mit der eingebauten Universalfernbedienung (25 Tasten) steuert Ihr Fernseher, Videorecorder & Hifi-Equipment aus bis zu fünf Metern Entfernung.
Fazit: Via Smart Com wird der Game Boy zum PDA mit übersichtlicher Oberfläche, massig Speicher und vielseitigen Funktionen: Nur die Eingabe von voluminösen Listen ist langwierig. Beim „alten" Game Boy müsst Ihr auf Fernbedienung und Email-Funktion verzichten. *oe*

Digitaler Assistent: Das übersichtliche Hauptmenü zeigt auch Uhrzeit und Datum.

Fast perfekt ist auch vorbei: Die unsichtbare neunte Stelle wird vom Dataflash-Rechner nicht berücksichtigt.



PDA im Modulformat: Mit dem Super Game Boy ist der Smart Com nicht kompatibel.

SYSTEM Game Boy Color
HERSTELLER THQ
PREIS 70 Mark

FIFA 2000

60 internationale Mannschaften treffen sich in „FIFA 2000" zu Weltmeisterschaft, Freundschaftsspiel und drei weiteren Modi. Umfangreiche Taktikmenüs und acht Manöver (darunter Bodenpass und Rempler) sorgen für Stereo-Säuseln auf der Tribüne. „FIFA 2000" spielt sich flott, die isometrische Perspektive gewährt Übersicht. Eine Umsetzung mit Pepp – aber nur für Solospieler.



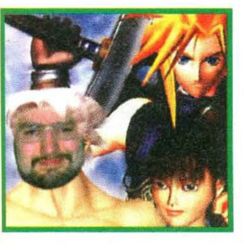
NHL 2000

Wie „FIFA 2000" ist auch „NHL 2000" ein Sportspiel für Solisten. Dafür garantieren über 45 Teams und der umfangreiche Season-Modus (82 Spiele) anhaltenden Spaß. Mit massig Optionen wie Torwart- und Abseitskontrolle passt Ihr das Regelwerk Eurem Können an. Trotz Minipuck bleibt das Spiel immer übersichtlich. Manko: Gespeichert wird nicht per Batterie, sondern per Passwort.



Yoda Stories

Auf der Suche nach 'der Macht' und Yodas Weisheit durchstöbert Ihr Wüsten-, Wald- und Schneeplaneten. Statt spannender Handlung erwarten Euch planloses Laserschwert-Geknüppel und primitive Rätsel a la 'Bringe A nach B'. Angesichts der hochkarätigen Action-Adventure-Konkurrenz („Zelda", „Stranded Kids" & Co.) hätte Yoda seine Stories besser für sich behalten.



Willkommen zur Sparausgabe der Kleinanzeigen: Keine Angst, die Reduzierung auf eine Seite soll kein Dauerzustand werden. Diesen Monat fiel die linke Hälfte allerdings dem Platzmangel zum Opfer. Trotzdem habe ich mich bemüht, so viele Angebote von Euch wie möglich unterzubringen: Wer es diesmal nicht geschafft hat, kommt garantiert im nächsten Heft dran! *Euer Ulrich*

SUCHE

NINTENDO

Nintendo64: Habe Jet Force Gemini (us), tausche gegen F-Zero X (jap), Top-Zustand!
Tel. 06897/52421 (Thomas)

SEGA

Ankäufer von Spielen sind (Ab)zocker! Deshalb suche ich Tauschpartner für Dreamcast-Spiele (PAL), biete Blue Stinger, Dynamite Cop, Gun-Shooter. Suche fast alles.
Tel. 0171/7439315

Für **Mega-CD** Shining Force, Dark Wizard. Für Saturn Nights mit Pad, Panzer Dragoon2. Kaufe/tausche nur PAL oder us. Habe Mega Drive und Playstation-Spiele, viele us.
Tel. 04627/495,
Mail: leasophie@01019freenet.de

PLAYSTATION

Tausche aktuelle Playstation- und Dreamcast-Spiele. Habe und suche neue PAL-Spiele.
Tel. 07354/1487 (17-22 Uhr)

Suche **Schachspiele für Playstation**, ca. 3 Jahre alt Battle Chess Monster Schach, biete 30 DM nur für Besorgen des Spiels, 70 DM für das Spiel.
Tel. 0212/809176
od. 0172/2577382

Suche **Persona** für Playstation. Bitte dringendst um Angebote.
Tel. 0664/5869808
od. 0043/463/21158 (Jürgen)

EXOTEN

Suche komplette **Neo Geo Modul und CD-Spielesammlungen** zu kaufen. Verkaufe 35 PC-Engine HuCards (Raritäten), für Neo Geo z.B. Ninja Commando, Viewpoint, Last Resort, Pulstar, Blazing Star, Windjammers, Shock Troopers, Metal Slug2, weitere auf Anfrage.
Tel. 08431/41991 o. 0170/3691231

Suche preisgünstig **Neo Geo Pocket Color** und Spiele sowie Sega Nomad mit Spielen. Angebote an:
Lerko Kondratjuk, Kiefholzstr. 13, 39340 Haldensleben

SONSTIGES

Suche für Dreamcast den Titel "**Revive**" (jap) und außerdem noch sämtliche Pokémon-Module (nur jap), zahle für alles sehr guten Preis.
Tel. 0172/9508586

GameXX-Videospiele-Börse Berlin
Statthaus Böcklerpark, Prinzenstr. 1, U-Bahnhof: Prinzenstr. 14-17 Uhr, Tombola: 16 Uhr. Termine: 9. Börse 2.4., 10. Börse 14.5.2000. Weitere Termine folgen! GameXX-Hotline (Infos & Tische):
Tel. 030/6858756

VERKAUFE

NINTENDO

Super Nintendo mit 2 Controller und 9 Spiele für 200 DM.
Tel. 02623/807459

N64: Hexen 20 DM, Top G. Rally 30 DM, Turok 2 (uncut) 50 DM, WCW vs. NWO 40 DM, orig. Rumble Pak 20 DM + Versand per NN, wie neu.
Tel. 06061/5382 (Roland)

Nintendo64 mit 1 Controller, 4 MB Expansion Pak, 2x Rumble Pak, 2 Memory Cards, S-Video- und GT-RGB-Kabel, Game Buster, Turok1+2 (uncut PAL), Castlevania, Hexen, Shooter für 300 DM + Porto/ Nachnahme.
Tel. 0340/8825696 (Karsten Mäke)

Verkaufe **Nintendo64 (jap)**, Wolfsoft RGB-Umbau (optimales Bild), Memory Card, Pad, Passport, 9 Spiele: Banjo-Kazooie + Heft, Mission Impossible, 1080° Snowboarding, Mario Kart64 usw. für 600 DM oder Tausch gegen Dreamcast + Spiel + Pad, alles originalverpackt.
Tel. 09331/7630 (Chris)

Nintendo64, 2 Controller, 11 gute Spiele, z.B. Jet Force Gemini, Banjo-Kazooie, F-Zero X, Shadow Man, Diddy Kong Racing, Mario Kart, Blastcorps, diverses Zubehör, alles tiptop, verkaufe auch einzeln, Preis nach Absprache.
Tel. 02236/839131

Nintendo64-Spiele ab 30 DM, Super Nintendo-Spiele ab 20 DM (seltene Spiele), NES-Spiele ab 15 DM, Playstation-Spiele ab 25 DM (Originale), Panasonic 3DO-Spiele 20-40 DM.
Tel. 0231/463961 o. 0171/4880281

SEGA

Verkaufe für **Dreamcast**: Shenmue (jap) VHS. Für Nintendo64: Star Wars Racer 60 DM, F1 World Grand Prix, Donkey Kong64 und Diddy Kong Racing, Preise VHS. Habe auch Mega Drive, Playstation, Saturn, Mega-CD-Spiele, Zubehör.
Tel. 07161/40951

Dreamcast-Spiele vs. Game Gear-Spiele ab 20 DM, Saturn-Spiele ab 15 DM, Mega Drive-Spiele ab 15 DM, Master-System-Spiele ab 10 DM, 3DO-Spiele ab 20 DM.
Tel. 0231/463961 o. 0171/4880281

Dreamcast: Bio Hazard Code Veronica (jap), Playstation: Soul Reaver, Tomb Raider4 (PAL) je 50 DM. Tel. 0171/7776885

Sega Saturn Konsole + Memory Modul + 3 Joypads + 4-Spieler-Adapter + MPEG-Karte + 10 Video-CDs + 21 Spiele, nur komplett für 300 DM.
Tel. 03441/710524 (ab 20 Uhr)

PLAYSTATION

Verkaufe für RPG-Fans und RPG-Sammler der Final Fantasy Anthology (us, neu, enthält 2 CDs mit Final Fantasy 5 und 6) für 320 DM. Tel. 0171/7005584

Verkaufe **Playstation** mit 1 Pad, 2 Memory Cards, 14 Spielen + Demo-CDs, 2 Monate alt VB 750 DM.
Tel. 06784/7858 (Kai)

Verkaufe **Playstation** mit 3 Memory Cards + 2 Pads (1 Dual Shock) + 8 Spiele (PAL) + 17 Demos, alles gut erhalten für 730 DM (nur komplett).
Tel. 02426/4787
(Markus, 15-17 Uhr)

Final Fantasy8 80 DM, Soul Reaver 70 DM, Abe's Oddysee + Abe's Exoddus 60 DM, Metal Gear Solid, Syphon Filter, Riven + Lösungsbuch je 50 DM, Final Fantasy7, Tomb Raider1+2 je 35 DM, Tomb Raider3 40 DM, Tomb Raider4 + Lösungsbuch 80 DM, Heart of Darkness, True Pinball je 25 DM.
Tel. 0340/8825696 (Karsten)

Spiele neu + verschweißt: Playstation u.a. Lunar Silver Star Story Box 120 DM, Xenogears 100 DM usw, Dreamcast u.a. Bass Fishing + Angel 140 DM, Shadow Man 70 DM, Undercover 80 DM, gebraucht u.a. Final Fantasy Tactics (1A-Zustand in Folie).
Tel. 02233/41681 (Stefan, 18-20 h)

Verkaufe Formel1 99 55 DM, Tomb Raider3 35 DM, Gran Turismo 30 DM oder alles zusammen 110 DM.
Tel. 07135/13101

Playstation + 15 Spiele (u.a. Final Fantasy7, Gran Turismo, Command & Conquer2, Resident Evil, Warcraft2) + 2 Controller + Memory Card + 18 Demo-CDs. Neuwert ca. 1.030 DM, verkaufe für 430 DM, alles in Top-Zustand.
Tel. 089/1573637

EXOTEN

PC-Engine (originalverpackt), 27 Spiele, Galaga, R-Type, Bomberman93, Board... Super Nintendo-Auflösung, R-Type3 (jap), Super Metroid, Mario All Stars... alle jap., ca. 50 Spiele. Für NES Maniac Mansion (originalverpackt).
Tel. 0172/4313195 (Frank)

Spiele und Geräte für Saturn, PC-Engine (E-Duo Monitor, Core Grafx2, Link-Kabel), PC-FX, Neo Geo, Mega Drive, Super Nintendo, Nintendo64, Game Boy, Game Gear, ständig neue Spiele.
Tel.0221/699101 (Markus, ab 18 h)

Neo Geo CD: Super Spy 40 DM, Art of Fighting2 50 DM, World Heroes2 60 DM, Raguy 70 DM, Robo Army 80 DM, Mag.L. 100 DM, MD: Phelios 40 DM, Leynos 50 DM, Twin H. 60 DM, Saturn: Terra Cr. 3D 40 DM, In the Hunt 50 DM, Gradius 80 DM, Salamander 100 DM
Tel. 07222/151269

OLDIES

Phantasy Star1 (Master System) 180 DM, Shining Force1 (Mage Drive) 180 DM + andere für Mega Drive, Master System, Playstation: Fifa98 (Playstation) 60 DM, Rapid Racer 50 DM, Nintendo64 (fast neu) mit Mario World + Mario Kart für zusammen 250 DM. Suche für Master System Captain Silver.
Tel. 0171/1674834 (Mario)

SONSTIGES

Verkaufe **Final Fantasy Anthology** (neu) 155 DM, Final Fantasy3 + Adapter 155 DM, Chrono Trigger 135 DM, Hagane 35 DM, Phantasy Star2 70 DM, Shining Force1+2 75 DM, Hellfire 40 DM, Ultima4 65 DM, Sonic CD 15 DM, alles komplett und gut erhalten.
Tel. 030/99902878 (abends)

16-Bit-Rauswurf! Ca. 200 Mega Drive-Spiele + 120 Super Nintendo-Spiele! Suche und tausche Spiele für Dreamcast (PAL + Import), suche Playstation2!
Tel. 0177/6940803 o 0441/5940803

PAL-DVDs: Maverick, Outbreak, Auf der Flucht, Species1+2, True Lies, Last Man Standing, Postman und andere, je 30 DM plus Porto + Nachnahme.
Tel. 0340/8825696 (Karsten, AB)

Playstation (us): Alundra, Wild Arms, Syphon Filter je 50 DM. Dreamcast: Shadow Man + Lösung 80 DM, Super Nintendo: Lufia 40 DM. Game Boy Color: Zelda DX 50 DM, Turok2 40 DM, Pokémon Blau + Spieleberater 70 DM.
Tel. 0173/3404143 (Dennis)

PRIVATE KLEINANZEIGE FÜR 5,50 DM

Bitte veröffentlichen Sie in einer der nächsten MAN!ACs den folgenden Anzeigentext unter der Rubrik

Einfach ausschneiden und einsenden an: **Cybermedia Verlags GmbH • Kleinanzeigen •** Wallbergstr. 10 • 86415 Mering

SUCHE: ☐ Nintendo ☐ Sega ☐ Playstation ☐ andere Konsolen & Exoten ☐ Oldies & Klassiker ☐ Sonstiges

VERKAUFE: ☐ Nintendo ☐ Sega ☐ Playstation ☐ andere Konsolen & Exoten ☐ Oldies & Klassiker ☐ Sonstiges

Private Kleinanzeige:
Maximal 5 Zeilen mit je 40 Buchstaben inkl. Absender. Postlageradressen nicht möglich!

5,50 DM in Briefmarken beilegen.

Bei Angeboten:
Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

Name, Vorname **Straße, Nr.** **PLZ, Ort**

Ort **Datum** **Unterschrift**

Bitte beachtet bei allen Kauf- oder Verkaufsanzeigen folgendes: • Kleinanzeigen ohne vollständige Absenderangabe sowie Anzeigentexte unter Postlagernummer werden nicht veröffentlicht. • Euer Auftrag muß komplett ausgefüllt und unterschrieben sein. • **Keine gewerblichen Anzeigen möglich.** • Der Verlag veröffentlicht keine Anzeigen, die auf den Handel mit Raubkopien schließen lassen oder Namen indizierter Software enthalten.

BITTE SCHREIBT AN CYBERMEDIA VERLAGS GMBH
MAN!AC LESERBRIEFE • WALLBERGSTRASSE 10 •
86415 MERING • DIGITAL: MANIACMAGA@AOL.COM

MAN!AC

Eine Marktanalyse

Meine Meinung zu den Geschehnissen der letzten Jahre im Videospielsektor: Sony hat den Kampf trotz unterlegener Hardware gewonnen. Verdient muss man sagen, denn obwohl es viele Müllspiele gab, sind auch eine ganze Menge Top-Titel herausgekommen, die in ihrer Vielfalt die Massen begeisterten. Nintendo hat nicht flächendeckend gearbeitet. Es sind einfach zu wenige Spiele vom Kaliber eines "Zelda" oder "Banjo Kazooie" erschienen. Wenn man auf Prügelspiele steht, kauft man sich automatisch eine Konsole, für die es viele Beat'em-Ups gibt. Und das ist in diesem Fall wohl die PSX gewesen. Man zockt doch eher ein "Tekken 3" oder "Dead or Alive" als ein "Fighters Destiny" oder "Super Smash Bros".
Dieselbe Logik kann man auf Renn- und Rollenspiele übertragen. So hat in Japan wahrscheinlich niemals eine Konsole eine Chance auf Erfolg, wenn es kein "Final Fantasy" dafür gibt. Der Erfolg der Playstation hielt eigentlich erst Einzug, als der siebte Teil der Saga erschien. Von da an ging es Schlag auf Schlag. Immer mehr Square-Titel kamen auf den Markt und immer höher gingen die Verkaufszahlen der Playstation. Wer denkt da noch an ein "Holy Magic Century"? So hätte für Nintendo alles anders kommen können, wäre nicht der Streit vor vier Jahren gewesen, durch den schon "Super Mario RPG" nicht bei uns erschienen ist. Hiermit will ich aber nicht sagen, dass das N64 eine schlechte Konsole ist. Gäbe es Titel wie "Zelda" oder "Super Mario 64" nicht, wären wir heute um einiges ärmer. Bloß reichen ein paar Spiele von Mr. Miyamoto und Rare nicht aus, um den schnell wachsenden Bedarf an Spielen zu decken.
Jetzt fragt ihr Euch sicherlich, warum ich den Saturn außen vor gelassen habe. Weil er kaum gekauft wurde! Es war wahrscheinlich der größte Konsolenflopp aller Zeiten – zusammen mit dem Virtual Boy und einigen anderen Konsolen, die nur in Japan erschienen. Ich selbst wollte mir das Teil nur kaufen, weil es "Grandia" gab; aber als ich erfuhr, dass das Spiel auch für die PSX erscheinen würde, habe ich es gelassen. Diesen Fakt nehme ich gleich zum Überschweifen auf meine Zukunftsprognose. Denn nach dem Absterben des Saturn hat Sega schnell gehandelt und den Dreamcast auf den Markt gebracht. Die Konsole hat sich wahrscheinlich jetzt schon so oft verkauft wie der Saturn insgesamt (vielleicht nicht ganz, aber ein bisschen übertreiben kann man doch). Der Dreamcast ist zur Zeit wohl die beste Wahl, was Konsolen betrifft. Es gibt genügend gute Spiele ("Soul Calibur", "Sonic Adventure", "Soul Reaver", "Crazy Taxi" etc.) und es sind viele angekündigt bzw. in Japan schon erhältlich (u.a. "Shenmue", "Resident Evil: Code Veronica", "Sega GT" und "MSR"). Wenn sich die Verkäufe in den USA und Europa stabilisieren, wird wohl auch Squaresoft früher oder später für DC entwickeln. Was die PS2 zu leisten vermag, wissen wir; wir wissen nur nicht, ob dies auch reicht. Wir warten mal ab.
In Sachen Dolphin sind bis jetzt nur unseriöse Bilder aufgetaucht, die nichts aussagen; außer dass ein Delphin blau ist, und von Zahlen lassen wir uns nicht beeindrucken.

stefan.diemar@talknet.de

Eine Frechheit

Heute war ich mal wieder bei dem einen oder anderen Spieleshop – und was man da zu sehen bekommt, ist erschreckend. Ich weiß nicht, ob das nur in Berlin so ist, aber hier gibt es zwei Gruppen von Händlern. Die einen (die wenigsten) sind begeisterte Freaks, die faire Preise mit hoher Kompetenz verbinden und schwer zu kämpfen haben. Es gibt jedoch auch Shops, in denen man eine Atmosphäre à la Hehlerladen vorfindet und wo man sich als ehrlicher Käufer noch Sprüche anhören muss.
Ein Beispiel: Ich war heute in einem dieser Läden und wollte mal gucken, ob es inzwischen ein paar gebrauchte DC-Titel gibt (mir fehlt noch "Power Stone", will jedoch keine 100 Mark ausgeben). Als erstes sehe ich auf dem Ausstellungsmonitor "Galerians", allerdings in russischer Synchro (!). Wie man weiß, gibt es in Russland offiziell keine PSX oder Software. Es stellte sich dann raus, dass der Inhaber ein ehemaliger Ost-Berliner ist, der seine alten Kontakte nutzt, um billige russische Raubkopien einzukaufen und unter dem Ladentisch zu verticken. Auf meine Frage, wie es denn mit DC-Software aussehe, schaut der mich herablassend an und fragt, was ich denn mit dem Schrott wolle. Es gäbe in den Second-Hand-Zeitungen ja inzwischen seitenweise DC-Verkaufsangebote, da die Leute die Konsole in Scharen loswerden wollten. Er selber habe DC-Ware gleich wieder aus dem Programm genommen.
Aber er hätte da noch "RE 3", garantiert uncut, allerdings in russisch, aber die Story ist ja sowieso egal...für schlappe 50 Mark! Ich dankte schaudernd und sah zu, dass ich Land gewann. Zur Info: Der Laden ist in einer Gegend (Steglitz), die nicht gerade als Rotlichtbezirk bekannt ist. Nein, nein, eher gut bürgerlich!
Solange es so etwas selbst auf Händlerseite noch gibt, seh' ich hier schwarz. Viele Leute verkaufen jetzt panikartig DCs, da sich wohl langsam 'rumgesprochen hat, dass die GDs nicht kopiert werden können – jetzt müssten sie 100 Mark pro Spiel zahlen. Da verzichten die lieber. Ich fass das alles nicht. Immer wenn man denkt, es könnte nicht schlimmer kommen, wird es tatsächlich noch schlimmer.
Gleiches bei der Lokalisierung. Da denkt man, die übelsten Zeiten von Pfusch gehören der Vergangenheit an und dann gibt's "Ace Combat 3" und "Resident Evil 3". Natürlich ist mir klar, dass es sich hier um einen Teufelskreis handelt. Deswegen muss man die Leute wirklich beschwören, solange es geht hier bei den guten Händlern zu kaufen. Auch wenn's 150 Mark kostet. Es ist wichtig, dass eine kleine Infrastruktur für den 'seriösen Gamer' bestehen bleibt, sonst gibt es in Deutschland bald nur noch den kopierenden W...ser von der Straße, der sich irgendwann seiner Pornosammlung oder ähnlichem zuwendet, wenn er uns das Hobby versaut hat.

realclubmaster@fortunecity-mail.de

Ein Dreamcast-Fan

Ich lese Euer Magazin jetzt schon seit einiger Zeit und muss sagen, dass es das mit Abstand beste Videospielmag ist. Da blättere ich doch in der neuen Ausgabe herum – und siehe da, Bilder von Spielen der neuen, ach so tollen Super-Konsole Playstation 2. Obwohl ich stolzer DC-Besitzer bin, oder vielleicht gerade deshalb, lese ich mir natürlich auch durch, was denn die Konkurrenz so treibt. Alles schön und gut soweit, wären da nicht ein paar kleine Wörtchen am Schluss des Textes gewe-

UPDATES & ERRATA

UPDATE: Die beiden kommenden "Resident Evil"-Titel "Code Veronica" und "Gun Survivor" werden in Deutschland via Eidos auf den Markt kommen. Wir rechnen mit der Veröffentlichung im ersten Halbjahr. Was mit dem N64-Update "Resident Evil Zero" in Deutschland passiert, steht noch nicht fest. Auch der USA-Termin ist offen.

MEA CULPA: Nach monatelanger Desinformationspolitik von Sega stehen nun die Internet-Tarife fest. Montag bis Freitag: 8-18 Uhr 7 Pf/Min, 18-8 Uhr 5 Pf/Min. Wochenende/Feiertag: 8-18 Uhr 5 Pf/Min, 18-8 Uhr 3 Pf/Min. Wir entschuldigen uns für die falschen Informationen, die wir nach ersten Angaben von Sega veröffentlicht hatten.

sen! Ich zitiere: „Nur eines ist sicher: Am 4. März wird eine neue Konsolen-Generation eingeläutet!" Zuerst habe ich gedacht, das kann doch nur ein Fehler sein, aber dann wurde mir klar, dass es keiner war. Was hat das zu bedeuten? Die neue Konsolengeneration wurde doch schon längst eingeläutet – und zwar mit einer Konsole, die sicherlich jedem Videospieler bekannt ist, dem Dreamcast. Neue Generation, dass ich nicht lache! Zugegeben, die PS2 hat gute Grafik, gute Spiele und auch ein bisschen mehr Grafikpower; trotzdem bin ich mir sicher, dass der Dreamcast die gleichen Bilder zustande kriegt. Nur weil sich die Playstation sehr gut verkauft hat, muss der Nachfolger nicht ebenso erfolgreich sein.

Marcel

Zugegeben, die Formulierung "neue Konsolen-Generation" war nicht besonders glücklich, da der Dreamcast bereits das Tor zu einer neuen 3D-Dimension aufgestoßen hat. Die Aussage war im Wesentlichen auf die DVD-Fähigkeiten der Playstation 2 bezogen – die sind zur Zeit exklusiv bei Sonys Gerät zu finden. Ob Grafik und Spielspaß der PS2-Starttitel mit dem Dreamcast-Angebot mithalten kann, es unter- oder überbietet, das wissen wir erst in einigen Wochen. Davor ist alles Spekulation.

Ein Playstation-Fan

Nachdem ich als treuer MAN!AC die Leserbriefe immer als erstes lese, muss ich endlich meinen Senf zum Thema Dreamcast vs. PS2 ablassen. Der Dreamcast mag zur Zeit die beste Hardware sein und wird sicherlich noch lange aktuell bleiben, doch das nützt nichts, wenn man – meiner Meinung nach – keine gescheite Software herausbringt. Ich habe sowohl in Eurer Zeitschrift als auch eigenhändig im Handel die Spiele studiert und nur einen Titel gefunden, der mich wirklich begeisterte: "Soul Calibur". Und wenn ich mir die Vergangenheit vom Sega Saturn anschaue, glaube ich kaum, dass Sega lange an der Spitze bleibt. Sega hat zwar ab und zu einen echten Knaller, im großen und ganzen ging es aber den Bach runter. Ich bin auch kein Anhänger von zigtausend Fortsetzungen wie es Sony vorführt ("Tomb Raider", Teil 1 bis 500), aber gute Spiele lassen sich nun mal besser weiterverkaufen als schlechte (Sega-) Spiele.
Ein weiterer wichtiger Punkt ist die Vermarktung. Als ich die Werbung des Dreamcast das erste mal sah, hab ich mich krank gelacht. Vier Friseure, die um die Wette rasieren, sollen die Konsolenzukunft Segas repräsentieren? Zudem wurde (jetzt schon verbessert) die Konsole selber nicht einmal gezeigt. Nur auf die Internetfähigkeit hinzuweisen, ohne ein Wort über die neue Technik zu verlieren und nicht ein Spiel zu zeigen – häh? Um so mehr wundern mich die Verkaufszahlen des Dreamcast, denn außer über Spielemagazine gab es kaum genauere Infos. Schließlich sollen nicht nur Fachpresse-Leser, sondern auch andere vom Kauf überzeugt werden. Hier bin ich mir sicher, dass das von Sony besser gemacht wird. Jedoch hoffe ich, dass sich Sony und andere Entwickler auch auf neue Gebiete der Spielewelt konzentrieren, wie es in "Munch's Oddysee" oder "The Bouncer" gemacht wird. Jedenfalls bin ich von der PS2 voll überzeugt. Und einen Dreamcast werde ich mir erst zulegen, wenn es mehr gute Spiele gibt.
Zum Abschluss habe ich noch eine Frage: Wie sieht es eigentlich mit den Ländercodes für DVD und der NTSC-Kombatibilität bei der PS2 aus? Wird es irgendein Gerät zur Überbrückung geben, oder muss man sich einen Chip einbauen?

Andreas Stein, Güntersleben

Die PS2 wird sicher die Länderkennung bei DVDs berücksichtigen (Code 2 für Europa und Japan, Code 1 für die USA). Ob die PAL-Konsole NTSC-kompatibel ist, kann momentan noch niemand sagen. Auch muss das Gerät erst mal lieferbar sein, um zu beurteilen, ob und wie man einen Import-Chip einbauen kann.

Ein Nintendo-Kritiker

Ich muss mal was loswerden zu "Donkey Kong 64". Nintendo verkauft dieses Spiel ausschließlich zusammen mit dem Expansion-Pak. Was ist aber mit Leuten, die sich das Expansion-Pak schon vorher zugelegt haben, dürfen die doppelt löhnen? Es ist ziemlich unverschämt, dass ich über den 'Umweg' eines Topspiels wie "Donkey Kong 64" jetzt noch mal in die Tasche greifen darf. Dabei geht es mir letztlich weniger um das Geld als vielmehr um die mehr eigenartige Produktpolitik von Nintendo. Im übrigen war ich auch erstaunt, dass Ihr über diesen Umstand so kritiklos berichtet habt. Es gibt außer mir sicherlich noch andere Spieler, die genauso betroffen sind.
Und die Erklärung, dass durch den Zusammenverkauf Missverständnisse wegen der erforderlichen Hardware vermieden werden sollen, ist nicht überzeugend. Ein einfacher Aufkleber auf der Packung hätte gereicht. Das Ganze ist durchaus Anlass zum Nachdenken darüber, ob Hardware-Erweiterungen im Konsolenbereich überhaupt sinnvoll sind, da der durchschnittliche Anwender davon ausgeht, dass ein Spiel für sein System ohneweiteres läuft.

Uwe Schöneberg, Leipzig

IMPRESSUM

Chefredakteur: Martin Gaksch (mg), viSdP
Leitender Redakteur: Stephan Freundorfer (sf)
Redaktion: Tobias Hartlehnert (th), Oliver Schultes (os), Thomas Szedlak (ts)
Freie Mitarbeiter: Oliver Ehrle (oe), David Mohr (dm), Ulrich Steppberger (us), Michael Rupprecht (mr)

Redaktion (keine Tipps & Tricks-Hotline)
Telefon (0 82 33) 74 01-0 / Telefax (0 82 33) 74 01-17
www.maniac-online.de
Abo-Service (keine Nachbestellungen)
Telefon (089) 85709145 / Telefax (089) 85709131
e-Mail: maniac@pan-adress.de

Layout & Titelgestaltung: Andrea Danzer
Titelmotiv: "Speedball 2100" © Empire/Bitmap Bros.
Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung & -disposition: Andreas Knauf, viSdP
Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17
Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky, Telefon & Fax (0 40) 52 37 196

Manuskripteinsendungen: Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, ist das anzugeben. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in MAN!AC oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.

Erscheinungsweise: monatlich

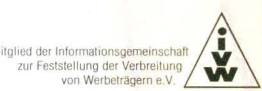
Nachbestell-Service
Cybermedia GmbH, MAN!AC-Nachbestellung, Wallbergstraße 10, 86415 Mering
Nachbestellungen nur gegen Vorkasse (5,50 Mark pro Heft)
Bitte beachten Sie den Coupon im Heft

Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG, Telefon 089/319061-0, Fax -113
Lithographie: Kreuzeder & Partner, Maximilianstraße 9, 86150 Augsburg
Druck: Oberndorfer Druckerei, A - 5110 Oberndorf (bei Salzburg)

Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

Umweltschutz: MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V.



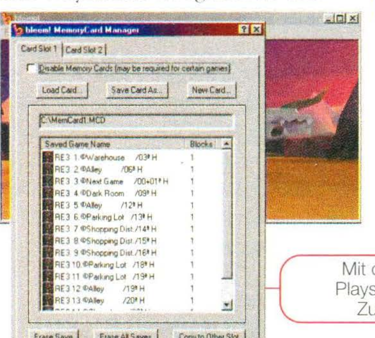
INSERENTEN

Playstation-Spiele auf dem PC

Spieler, die neben der Playstation auch einen PC besitzen, geraten früher oder später an einen sogenannten Emulator: Mit dieser Wunder-Software spielt Ihr normale Playstation-Titel unter Win98!
Der bekannteste dieser Emulatoren ist „Bleem!", kostet 70 Mark und ersetzt die komplette Playstation-Hardware inkl. Memory Cards. Ihr benötigt mindestens einen Pentium-PC (233 MHz) mit 16 MB RAM, Win98, CD-Laufwerk, Soundkarte und 3D-Beschleuniger. Die meisten Playstation-Spiele laufen mit Bleem! fehlerfrei, auf der englischen Homepage (www.bleem.com) findet Ihr eine genaue Kompatibilitätsliste. Die Installation von CD ist simpel, ebenso das Update via "Bleem!"-Homepage. In den Einstellungen wählt Ihr zwischen einem Playstation-Fenster und dem Vollbild-Modus. In letzterem dürft Ihr die Auflösung sogar auf 800 x 600 Pixel und mehr erhöhen: 3D-Spiele wirken in einem SVGA-Modus etwas feiner als auf der Playstation, alle Texturen sind gefiltert.

Mit dem „Smart Joypad 2" stöpselt Ihr Playstation-Pads via USB an den PC.

Damit Ihr die Spiele nicht via Tastatur oder mit unförmigem PC-Pad zocken müsst, empfehlen wir Euch einen Joypad-Adapter: Mit ihm stöpselt Ihr Euer gewohntes Playstation-Pad an eine PC-Schnittstelle. Die praktischste Variante ist der „Smart Joypad 2" (60 Mark), den Ihr einfach zwischen den USB-Port Eures Rechners und Playstation-Pad steckt. Der Adapter wird vom PC automatisch erkannt, der passende Treiber von Diskette installiert. Der Adapter unterstützt NegCon- sowie Dualshock-Pads inklusive Rütteloption.
Was ist mit Euren Memory Card-Spielständen? Auch für dieses Problem gibt's eine Lösung: Wer seine Playstation-Savegames in den



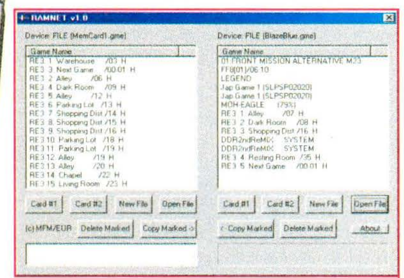
Mit dem Emulator „Bleem!" (70 Mark) zockt Ihr Playstation-Spiele auf dem PC – via passendem Zubehör sogar mit dem original Sony-Pad!

"Bleem!"-Emulator übernehmen möchte, besorgt sich den Memcard-Kopierer Ramnet (50 Mark). Wie Interacts DexDrive (MAN!AC 5/99) schließt Ihr das Zubehör an den LPT1-Port des PCs, um Memory Cards zu kopieren oder direkt auf die Festplatte zu sichern. Die Kommunikations-Software ist simpel aufgebaut und bei größeren Savegame-Beständen sogar praktischer als die DexDrive-Software. Obendrein könnt Ihr dank Batterie mit dem Ramnet auch unterwegs Memory Cards kopieren sowie löschen. Ein Netzteil liegt dem Ramnet nicht bei, es besitzt aber eine Buchse für Universalnetzteile (ca. 15 Mark). Auf der Festplatte speichert das Ramnet Eure Spielstände als DexDrive-kompatible Memcard-Images (GME-Datei). Die Kompatibilität zum DexDrive ist einseitig: Während das Ramnet alle DexDrive-Dateien problemlos verarbeitet, streikt das DexDrive bei Images der Konkurrenz (z.B. Ramnet, X-Drive). Um die MemCard-Images in "Bleem!" zu nützen, markiert Ihr sie einfach im Win-Explorer und ändert die Dateinamenerweiterung von *.GME in *.MCD. Anschließend wechselt Ihr in den Memory-Card-Manager (Bild oben) von "Bleem!" und ladet mit der Option 'Load Card' Eure neu getaufte Spielstand-Datei in den Speicher. Auf umgekehrtem Weg könnt Ihr so auch "Bleem!"-Spielstände auf Memcard kopieren und sie so auf der Playstation eines Freundes nützen. *oe*

Muster von TS Videohandel (Tel. 07458/455132), www.hongkongfun.de



Via MemCard-Kopierer „Ramnet" sichert Ihr Spielstände auf Festplatte und übernehmt sie in „Bleem!"



Mit der simplen Ramnet-Software ist die Verwaltung von Spielständen komfortabler als beim DexDrive

KONSOLEN-PADS AM PC

Smart Joy & Alternativen

Wer mit seinem Playstation- oder N64-Pad auf dem PC zocken möchte, der wählt aus einem reichhaltigen Sortiment passender Adapter. Die beste Lösung ist der „Smart Joy 2" mit USB-Anschluss. Wer über keinen freien USB-Port verfügt und seine Pads lieber per Controller-, Parallel- oder Seriell-Schnittstelle an den Rechner stöpseln möchte, wendet sich an Wolfsoft (Tel. 02622/83517). Einige Adapter unterstützen sogar gleichzeitig Playstation- und N64-Pads: Schon mal „Gran Turismo" mit einem N64-Pad gezockt? Die Adapterlösung besitzt nur einen Nachteil: Für einen zweiten Spieler müsst Ihr auch einen zweiten Adapter anschaffen. Oder ein Zocker (z.B. der bessere Spieler) begnügt sich mit der Tastatur bzw. dem PC-Pad. Alle gängigen



Adapter kosten Euch je 50 bis 80 Mark. Erkundigt Euch über den neusten Eigenbau der Hardwareexperten Wolfsoft (Bild oben) und fragt nach der Rumble-Kompatibilität in Frage kommender Adapter.



LAST RESORT



Sega holt auf: Nach etwa vier Monaten hat der Umfang der Dreamcast-Tipps fast mit der Playstation-Menge gleichgezogen. Etwas kurz kommt zur Zeit die Nintendo-Gemeinde. Scheinbar sind sämtliche Mario-Junkies im Skiurlaub und haben deshalb keine Zeit, mich mit dem nötigen Input zu versorgen. Also Leute – an die Gamepads, ich zähl' auf Euch! *Euer Michael*

ROCKET: ROBOT ON WHEELS

N64

Kundendienst: Leider haben die Konstrukteure bei Rocket einige wichtige Extras vergessen. Diese nachzurüsten, kann mitunter recht teuer werden. Wenn bei Euch gerade Ebbe in der Kasse ist, dürft Ihr den Blechkameraden mit folgenden Cheats aufpäppeln. Gebt diese Tastenkombinationen im Pause-Modus ein.

Traktorstrahl wird Lasso

R R → ↑ Z ← R Z ← ↑

Super-Sprung

↓ ↑ ↓ Z ↑ ↑ ↑ R ↑ Z

Geschwindigkeitsschub

Z → ↓ ↑ ↓ R ↑ ↓ ← ↑ R

Kaum noch Schwerkraft

Z R Z R ↓ R R → → R

FIGHTING FORCE 2

PS

Göttlich: Die Welt zu retten, gehört für Superhelden wie Hawk zum alltäglichen Geschäft. Aber diese genmanipulierten Monster können schon zu einer gewaltigen Plage werden. Ein bisschen Unverwundbarkeit und niemals ausgehende Munition wäre da ganz angenehm. Könnt Ihr haben! Und als Zugabe gibt's noch eine Level-Auswahl. Betätigt im Start-Bildschirm die Tastenkombination

L1 + L2 + R1 + ▲ + ✖ + ←

PONG

PS

Alle Spiele: Der Urvater aller Videospiele begeistert auch nach einem viertel Jahrhundert Jung und (vor allem) Alt. Besonders für Parties sind die vielen witzigen Spielchen geeignet. Wenn Ihr gerade keinen Spielstand zur Hand habt, geht im Stage-Auswahlmenü in den Pause-Modus und öffnet mit diesen Tastenkombinationen alle Level inklusive des legendären Classic-Pong:

Spiele des ersten Levels

L1 R1 L1 R1

Spiele des zweiten Levels

L2 R2 L2 R2

DIE 24 STUNDEN VON LE MANS

PS

Codes: Nachdem in der letzten Ausgabe die humoristische Seite des 24-Stunden-Events vorgestellt wurde, kehren wir diesmal zum knallharten Rennsportalltag zurück. Die Passwörter gebt Ihr als Fahrernamen ein.

Den 1999 BMW Le Mans fahren

POHLIN

Den Toyota GT1 fahren

PINOU

Den Audi R8R fahren

MAYOU

Alle Kurse und Autos

TATOO

Abo für den ersten Platz

FIRSTOF

UEFA STRIKER

DC

Alle Teams und Modi: Endlich einmal die deutsche Nationalmannschaft siegen sehen! In der Realität kaum möglich, auf der heimischen Konsole schon. Mit diesem kleinen Kniff schaltet Ihr neben allen Spiel- und Trainingsmodi auch die Nationalteams frei. Betätigt im Hauptmenü diese Tastenkombination, und Ihr könnt Ribbecks Mannen zeigen, wie Fußball gespielt wird.

↑ ↑ → → Y Y Y



MITMACHEN & GEWINNEN!

Habt Ihr Cheats oder versteckte Abkürzungen entdeckt? Kennt Ihr geheime Prügel-Charaktere oder schwer zugängliche Warp-Zonen? Wenn ja, könnt Ihr bei uns kostenlose Spiele für Eure Lieblings-Konsole abstauben! In jeder Ausgabe bringen wir für die besten Tipps je drei Spiele für Nintendo 64 und Playstation unter die Leute. Diesmal locken Infogrames' "UEFA Striker" und THQs "Wrestlemania 2000"! Der Rechtsweg ist natürlich ausgeschlossen.

Cybermedia Verlag
Kennwort: T!PPSTEUFEL
Wallbergstr.10 • 86415 Mering



CRASH TEAM RACING

PS **Bonus Racer:** Ohne Hilfe hat es Crash schwer, die Welt vor dem schurkischen Nitrus Oxide zu retten. Neben alten Bekannten gesellen sich im Lauf des Spiel die neuen Oberbosse zu Euch. Wenn Ihr keine Lust habt, alle Bonus-Charaktere mühsam herauszufahren, haltet Ihr im Hauptmenü **L1** und **R1** gerückt und lockt mit folgenden Codes dem Oberfiesling seine besten Leute weg.

Komodo Joe
↓ ● ← ← ▲ → ↓

N. Tropy
↓ ← → ↑ ↓ → →

Papu Papu
← ▲ → ↓ → ● ← ← ↓

Penta Penguin
↓ → ▲ ↓ ← ▲ ↑

Pinstripe
← → ▲ ↓ → ↓

Ripper Roo
→ ● ● ↓ ↑ ↓ →

Turbo-Boost: Wenn Euch das Spiel zu lahm ist, dann verwandelt folgende Mogelei die Turbos in wahre Killer-Katapulte. Betätigt im Hauptmenü bei gehaltenem **L1**- und **R1**-Button diese Tastenkombination.

▲ → → ● ←

NO FEAR MOUNTAIN BIKING

PS **Cheats:** Freizeit-Sportler aufgepasst! Drahtesel-Amateure werden mit diesem Rennrad-Racer so ihre Probleme haben. Zum Glück sorgen unsere Cheats auf allen Bergpfaden für Rückenwind. Wählt ein Zeitrennen aus und gebt als Startcode **YES** ein. Nun könnt Ihr mit folgenden Passwörtern die Mogelein aktivieren.

Alle Biker
GOOBERS

Alle Ersatzteile
LOTSOFGEAR

Schwerelos
BIGFLOATER

Gespiegelte Kurse
EDOMRORRIM

Gitterlinien-Modus
TYREFRAME

Alle 'normalen' Kurse
LOTSOFFEAR

Virtual-Reality-Kurs
JACKED IN

Alien-Kurs
ABDUCTION

Cartoon-Kurs
TOON IT UP

Trick-Kurs
MONKEYBIKE

MILLENNIUM SOLDIER

DC **Cheats:** Mit unseren Codes braucht Ihr vor außerirdischen Aggressoren oder rabiaten Robotern keine Angst zu haben. Gebt sie einfach während des Spiels im Pause-Modus ein.

Zusätzliche Leben
A B X Y L R ↑ ↓ ← →

Zusätzliche Credits
A B ← A B → B A ↓ R

Nächster Level
Y Y X X L R ↓ ↓ ↑ ↑

Level-Auswahl
↑ ↓ ↑ ↓ ↑ ↓ ← → → Y

Ego-Perspektive
L ← R → X X ↓ ↓ R L

Schilde
↑ ↓ ← → X ↑ ↓ ← → Y

Granaten
↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↑ ↑ ↑ ↑ R

Gewonnen!
L R L R ← → ← → Y X

RE-VOLT

DC **Ferngesteuert:** Da die Entwickler der Dreamcast-Version des Spielzeug-Racers neue Cheats spendiert haben, hier das MAN!AC-Code-Update. Gebt die Passwörter als Namen ein.

Alle Autos
CARTOON

Alle Kurse
TRACTION

Bestenliste frisieren
GOATY

Im Rennen Autos wechseln
CHANCER

Mini-Modus
MAGGOT

60 Frames (leider mit Nebel)
FLYBOY

ROADSTERS TROPHY

N64 **Cheats:** Um diese Cheats zu aktivieren, gebt Ihr im Fahrerauswahlmenü einem der Piloten einen der unten stehenden Namen. Wichtig ist dabei, auf die Groß- und Kleinschreibung sowie auf Leerzeichen zu achten.

Alle Klassen
Gimme ALL

$250.000 auf dem Konto
fastBUCKS

Millionär!
EasyMoney

Spielzeug-Autos
Car Radio

Schwebende Autos
Skywalker

Monster-Räder
BigWheels

Vogelperspektive
Chopper

Mickey-Mouse-Stimmen
Smurfing

Highres-Modus
Extra rez

XENA: TALISMAN OF FATE

N64 **Cheats:** Diese Codes für das Amazonen-Geklopfe gebt Ihr während des Spiels bei gehaltener **A**-Taste ein, wobei LP (LK) für leichter Punch (Kick) und SP (SK) für schwerer Punch (Kick) steht.

Erster Treffer entscheidet
→ → ← ← → ← → SP (3x) LK (3x) R

Keine blauen Flecken
→ → ← ← → ← → SP (3x) LK (3x) A

Achtung, Rutschgefahr!
→ → ← ← → ← → LP (3x) LK (3x) A

Big-Head-Modus
→ → ← ← → ← → Z

NBA 2K

DC **Codes:** Auch in Segas Basketball-Simulation dürfen die Cheats für ein Fun-Spiel zwischendurch nicht fehlen. Ihr könnt sie im Optionen-Bildschirm unter 'Codes' eingeben. Großschreibung beachten!

Bonus Teams
DEVDUDES

Gruß und Kuss
HIMOM

Big-Head-Modus
FATHEAD

Lange Kerle
MONSTER

Zwerge
LITTLEGUY

Schuhgröße 62
BIGFOOT

Spieler mit Bierbäuchen
DOUGHBOY

Riesenball
BEACHBOYS

Zurück zur 2D-Welt
SQUISHY

'Werner Lorant'-Modus
COACHOUCH

ARMY MEN: AIR ATTACK

Codes: Die grünen Plastik-Soldaten gehören seit Jahren zum Standard-Arsenal aller Sandkasten-Schlachten. Jetzt haben sie den Sprung auf die heimische Konsole geschafft und kämpfen sich dort durch 16 explosive Level. Folgende Codes, die im Cheat-Menü einzugeben sind, konnte ich unter Einsatz meines Lebens aus dem Kriegsgebiet bergen.

Alle Co-Piloten
↑ ↓ ↑ ↓ ↑ ↓ ↑ ↓

Mission 2
✖ ↓ ← ← ■ ● ● →
Multiplayer: → ↑ ■ ✖ ↑ ● ↑ →

Mission 3
▲ ↑ ← → ↓ ▲ ● ↑
Multiplayer: ← ↓ ← ↓ ↑ ↑ ↑ ↑

Mission 4
↓ ↓ ■ ■ ← → ■ ✖
Multiplayer: ■ ✖ ✖ ■ ● ▲ ▲ ■

Mission 5
→ → ✖ ● ↓ ↑ ↓ ↑
Multiplayer: ● ● ■ ↓ ↓ ■ ✖ ✖

Mission 6
■ ● ✖ ■ ▲ ← ↑ →
Multiplayer: ✖ ↑ ● ↓ ▲ ← ■ →

Mission 7
■ ● ✖ ■ ← ↑ →
Multiplayer: ↑ ↓ ↓ ↓ → ← ← ←

Mission 8
→ ↓ ← ↑ ▲ ↓ ↑ ↓
Multiplayer: ← ← ▲ → → ▲ ↑ ↑

Mission 9
● ● → ↑ → ↑ ✖ ✖
Multiplayer: ■ ■ ■ ● ↓ ↓ ↓ ←

Mission 10
✖ ↓ ↓ ↓ ↓ ✖ ← →
Multiplayer: ● ↑ ← ■ ↑ ← ↓ ↓

Mission 11
▲ ↑ ● ↓ ■ ← ✖ →
Multiplayer: ▲ ● ▲ ● ↑ ↑ ↓ ↓

Mission 12
↑ ↑ ▲ ▲ ← ← ● ●
Multiplayer: ↑ ↓ ← → ● ● ↑ ■

Mission 13
← ↓ ← ↓ ■ ● ■ ●
Multiplayer: ✖ ← ← ← ■ ▲ ● ✖

Mission 14
↓ ↓ ↓ ↓ ✖ ✖ ● ●
Multiplayer: ← ↓ ← ↓ ■ ● ■ ●

Mission 15
■ → ← ● ● ↑ ↓ ■
Multiplayer: ↓ ↓ ↓ ↓ ✖ ✖ ● ●

Mission 16
▲ ↓ ▲ ↓ ■ ↑ ■ ↑
Multiplayer: ▲ ↓ ▲ ↓ ■ ↑ ■ ↑

Multiplayer-Helis: Für eine ordentliche Ballerorgie zu zweit könnt Ihr mit diesem Code alle Hubschrauber freischalten. Gute Jagd!

↓ ↓ ↓ ↓ ✖ ✖ ● ●

NHL 2000

Kein Torhüter: Der Computer räumt Euch gnadenlos vom Eis? Das könnt Ihr ihm heimzahlen: Im Pause-Modus wechselt Ihr mit der 'Controller-Option' die Mannschaft. Nun nehmt Ihr den gegnerischen Torwart vom Eis. Kehrt kurz zurück ins Spiel und klickt Euch sofort ins Pause-Menü. Stellt das Gamepad wieder auf Euer Team ein, und das nächste Tor ist ein Kinderspiel. Beim nächsten Bully ist allerdings der Goalie aufs Eis zurückgekehrt – und Ihr müsst die Prozedur wiederholen.

SOUL REAVER

Cheats: Nach der Umsetzung treibt Raziel sein Unwesen nun auf dem Dreamcast, und noch immer wird er von diversen Ausgeburten der Hölle verfolgt. Zum Glück verwandeln unsere Cheats den Untoten in einen Superhelden. Haltet dazu im Pause-Modus **L** und **R** gedrückt und betätigt folgenden Tastenkombinationen:

Lebensenergie auffüllen
↓ B ↑ ← ↑ ←

Lebensenergie-Upgrade
→ A ← Y ↑ ↓

Maximale Lebensenergie
→ B ↓ ↑ ↓ ↑

Raziel verletzen
← B ↑ ↑ ↓

Magie auffüllen
→ → ← Y → ↓

Maximale Magie
Y → ↓ → ↑ Y ←

Alle Spezialfähigkeiten
↑ ↑ ↓ → → ← B → ← ↓

Durch Barrieren schweben
↓ B B ← → Y ↑

Wände erklimmen
Y ↓ X → ↑ ↓

Zu jeder Zeit Ebenen wechseln
↑ ↑ ↓ → → ← B → ← ↓

Soul Reaver
↓ Y X → → ↓ ↓ ← Y ↓ →

Aerial Reaver
A → ↑ ↑ Y ← ← → ↑

Fire Reaver
↓ ↑ → ↑ ↓ ← B → ↓

Kain Reaver
A B → Y ← ← → ↑

Kraft Glyphe
↓ ← Y ↓ ↑

Stein Glyphe
↓ B ↑ ← ↓ → →

Sound Glyphe
→ → ↓ B ↑ ↑ ↓

Wasser Glyphe
↓ B ↑ ↓ →

Feuer Glyphe
↑ ↑ → ↑ Y X →

Sonnenlicht Glyphe
← B ← → → ↑ ↑ ←

MARVEL VS. CAPCOM

Bonus-Charaktere: Die Nahkampfspezialisten von Capcom sind zurück, diesmal mit Verstärkung aus der Comic-Szene. Neben den bekannten Videospiel-Veteranen und Superhelden stehen Euch jede Menge Bonus-Charaktere zur Verfügung. Um einen der folgenden Fighter freizuschalten, bewegt Ihr den Cursor im Kämpferauswahl-Bildschirm auf einen der unten angeführten Charaktere und gebt den zugehörigen Code ein.

Carnage
Kämpfer: Chun-Li
Code: → ↓ ↓ ↓ ← ↑ ↑ ↑ ↑ →
→ ↓ ↓ ← ← ↓ ↓ → → ← ← ↑

Orange Hulk
Kämpfer: Chun-Li
Code: → → ↓ ↓ ← ← → →
↓ ↓ ← ← ↑ ↑ ↑ ↑ ↓ ↓ → →
↑ ↑ ↓ ↓ ↓ ↓ ↑ ↑ ↑ ↑ ← ↑

Shadow Lady
Kämpfer: Morrigan
Code: ↑ → → ↓ ↓ ↓ ↓ ← ← ↑ ↑
↑ ↑ → → ← ← ↓ ↓ → → ↓ ↓ ← ←
↑ ↑ → → ↑ ↑ ← ← ↓ ↓ ↓ ↓ ↓

Lilith
Kämpfer: Zangief
Code: ← ← ↓ ↓ → → ↑ ↑ ↓ ↓ ↓
↓ ← ← ↑ ↑ ↑ ↑ → ← ↓ ↓ ↓ ↓ →
→ ↑ ↑ ↑ ↑ ← ← ↓ ↓ ↓ ↓ → ↓

Roll
Kämpfer: Zangief
Code: ← ← ↓ ↓ → →
↓ ↓ ← ← ↑ → ↑ ↑ → →

Golden War Machine
Kämpfer: Zangief
Code: ← ← ↓ ↓ → → ↓ ↓ ← ←
↑ ↑ ↑ ↑ → → ← ← ↓ ↓ ↓ ↓ →
→ ↑ ↑ ← ← ↓ ↓ → → ↑ ↑ ↑ ↑ ↑

Beide Kämpfer gleichzeitig: Fair ist es nicht, aber unglaublich wirksam! Mit der geballten Power beider Kämpfer liegt Euer Gegner in Sekundenschnelle auf der Matte. Deswegen könnt Ihr folgenden Special nur mit randvoller Hyper-Combo-Leiste ausführen.

↓ ↙ ← LP + MP + HP + LK + MK + HK

THRASHER

Alle Level: Für den Skater des neuen Jahrtausends ist die Halfpipe nicht genug. Aufregende Orte wie Los Angeles, San Francisco oder New York warten darauf, von Euch besucht zu werden. Kostenlose Flugtickets für Euren Boarder bekommt Ihr mit unserem Cheat, der im Hauptmenü einzugeben ist.

■ ▲ L1 R2 ● ✖ ▲ → → ←

Für die Last Resort-Rubrik gelten die gleichen Regeln wie für die Kleinanzeigen: Tipps und Cheats zu indizierten Spielen drucken wir nicht ab! Eure Einsendungen zu diesen Spielen nehmen deshalb nicht an der Verlosung teil.

LAST RESORT

COLONY WARS: RED SUN

VOM BRUCHPILOT ZUM FLIEGERASS

PS Damit Ihr bei der Jagd nach der Red Sun nicht den Kopf verliert, stehen wir Euch mit Rat und Tat zur Seite und erläutern ausführlich alle 13 Engram-Link-Missionen. *dm*

Magenta Station

Mission 1 – Valdemar: Der mysteriöse General ist mit seinem Schiff auf einem feindseligen Planeten abgestürzt. Bei seiner Rettung geht Ihr folgendermaßen vor: Fliegt den gelben Punkt auf Eurem Radar an. Hier seht Ihr den General am Wrack seines Gefährtes Leuchtkugeln in die Luft schießen. Fliegt jetzt per Nachbrenner alle Himmelsrichtungen ab. Ihr trefft jeweils auf einen hässlichen Riesenkäfer. Um Zeit zu sparen schießt Ihr ihnen einfach die Köpfe herunter. Jetzt schnell zurück zum General. Sobald Ihr neue Feinde auf Eurem Radar erkennen könnt, düst Ihr per Nachbrenner in deren Richtung. Diesmal setzt Ihr Euch mit insgesamt vier wehrhaften Panzern auseinander. Bei dieser Mission zählt vor allem Eure Geschwindigkeit, haltet Euch also nicht zu lange auf und achtet auf den wehrlosen General.

Mission 2 – Konvoi: Nachdem Euch der General mit einem schnittigen neuen Jäger ausgestattet hat, sollte die folgende Mission kein Problem für Euch sein. Die kleinen Piratenjäger sind leichte Beute für Euch, nur das Mutterschiff macht etwas mehr Probleme. Betäubt es mit den entsprechenden Raketen und erledigt in aller Ruhe die Jäger. Sobald der Konvoi in Sicherheit ist, sprengt Ihr das Piratenschiff.

Mission 3 – Wiedergewinnung: Euer erster Einsatz mit Unterstützung durch die hübsche Spionin Diva. Damit diese nicht gleich bei Ihrer ersten Mission abgeschossen wird, zerstört Ihr zunächst sämtliche Geschütze am Piratenschiff. Jetzt könnt Ihr die Frachtluke aufschießen und Euch um die Jäger kümmern. Sobald Diva Ihre Fracht eingesammelt hat, müsst Ihr sie vor aggressiven Piraten schützen, bis sie das Dimensionstor erreicht hat. Die Zerstörung des Unbewaffneten Piratenschiffs sollte jetzt ein leichtes sein. Seid Ihr schwer beschädigt, zieht Ihr Euch einfach kurz zurück, um Eure Schilde zu regenerieren.



Marjories Station

Mission 4 – Verteidigung: Die Verteidigung der Station gegen die Liga-Jäger wird für den versierten Piloten zum fröhlichen Tontaubenschießen. Zerstört einfach möglichst flott alle gegnerischen Jäger.

Mission 5 – Hilachet-Schiff retten: Ihr braucht für diese Mission mindestens vier Decloaker-Missiles, um die getarnten Energiekristalle sichtbar zu machen. Sucht im Asteroidenfeld nach Felsbrocken, bei denen gelegentlich blaue Energieblitze auftauchen. Nehmt die Asteroiden ins Ziel und feuert Eure Decloaker-Missiles auf sie ab. Nach jedem enttarnten Kristall tauchen drei bis vier Donachet-Jäger auf. Diese langsamen Gegner solltet Ihr sofort aus dem All pusten. Wichtig ist, dass Ihr Euch beeilt, denn nach dem dritten Kristall kommen Eure Verbündeten in arge Zeitnot. Lasst Euch nicht auf unnütze Gefechte mit den Donachet ein, im Zweifelsfall konzentriert Ihr Euch lieber auf die vier Kristalle, die Ihr finden müsst. Nach dem erfolgreichen Missionsabschluss sucht Ihr Euch einen Weg zur Station, wobei Ihr den Subraum durchquert. Habt Ihr Euren Jäger mit Kühlsystemen ausgestattet, navigiert Ihr problemlos durch das Asteroidenfeld, ansonsten müsst Ihr die Schatten-Asteroiden nutzen.

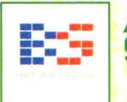
Mission 6 – Calculus 3: Ihr müsst dem Frachtschiff Calculus 3 zu Hilfe eilen, das von den bösen Sha'har angegriffen wird. Bei Eurem Anflug auf das in Not geratene Gefährt dürft Ihr zum ersten Mal die Red Sun bewundern, die kurz darauf die Gegend verlässt. Befreit zunächst die drei Rettungskapseln der Calculus 3 mit Eurer Bordkanone und zerstört danach alle Sha'har-Jäger. Mit der Sha'har Syncaris erwartet Euch danach die erste fiese Alien-Waffe: Fliegt von der Seite an, um die Geschütze rechts und links zu zerstören. Danach setzt Ihr Euch unter die Syncaris und beharkt Ihre Schwachstelle (ein rotes Energiesystem, das separat auf Eurer Zielerfassung erscheint). Achtet dabei immer auf die Raketen, die von der Syncaris abgefeuert werden. Habt Ihr die Schwachstelle zerstört ist das Alien-Schiff schnell erledigt.



Cardinale Station

Mission 7 – Genesis: Schlagt die Zeit bis zur Ankunft des Liga-Schiffes mit der Vernichtung ein paar feindlicher Jäger tot. Achtet vor allem auf die Cult-Interceptors, da nur diese über einen Greifarm verfügen und das Genesis-Device abschleppen können. Bei Bedarf müsst Ihr derartige Abschleppversuche natürlich unterbinden. Sobald das Liga-Schiff angekommen ist, gebt Ihr ihm Deckung, bis es durch das Warptor verschwindet. Eure Mission ist beendet, waghalsige Sternenkämpfer bessern Ihre Abschussrate noch mit ein paar Cult- und Dargothan-Jägern auf.

Mission 8 – Flucht: Benutzt Euren Nachbrenner und fliegt sofort die drei Sha'har Fighter an. Nachdem Ihr diese zerstört habt, widmet Ihr Euch dem außerirdischen Cephalopod. Dieses Schiff fängt die zwei Euch anvertrauten Frachter mit seinen Greifarmen ein und entzieht ihnen Energie. Zerstört die vier rot markierten Greifarme, setzt Euch danach vor das Sha'har-Schiff und feuert auf die zentrale Region, von der die Arme ausgehen. Sobald dieser Schwachpunkt explodiert, ist der Rest nur noch Formsache. Bleibt stets ruhig, es genügt, wenn einer der beiden Frachter entkommt.



Aurora Station

Mission 9 – Sha'har erbeuten: Für diese Mission benötigt Ihr einige Betäubungsraketen sowie die Grapple-Gun. Nehmt Euch zuerst die Jagdmaschinen vor. Zerstört alle bis auf eine und greift danach das Schlachtschiff an. Diesem nähert Ihr Euch von oben, um die Geschütztürme unschädlich zu machen. Während Ihr mit dem außerirdischen Kreuzer kämpft, kommen weitere Jäger. Zerstört diese falls nötig, laßt aber einen übrig. Sobald das Schiff in die Luft geht, betäubt Ihr den letzten Sha'har-Jäger mit Euren Raketen und schleppt ihn per Grapple-Gun zum Dimensionstor. Spart Eure Betäubungsraketen bis zum Schluss auf, denn vorschnell lahmgelegte Sha'har-Jagdflieger werden nach kurzer Zeit wieder einsatzfähig.



Jetzt wird's brenzlig: Der Cephalopod hat einen der beiden Frachter in die Zange genommen.

Mission 10 – Verteidigung: Ein äußerst kniffliger Einsatz! Nehmt so viele Plasma-Raketen mit, wie Ihr tragen könnt (zwischen 15 und 20 sollten es schon sein). Achtet beim kämpfen mit den feindlichen Maschinen darauf, nicht die Raffinerie zu beschädigen. Je nach Eurer Zielsicherheit solltet Ihr von der Scattergun auf genauere Waffen wie den GP-Laser umsteigen. Konzentriert Euch zunächst auf die Jäger und ignoriert die Bodentruppen, bis sie nah genug herankommen, um den Gebäuden gefährlich zu werden. Die Evakuierung läuft problemlos ab, auch wenn Ihr sie nicht überwacht. Die feindlichen Trider zerstört Ihr mit jeweils zwei gut gezielten Plasma-Raketen. Habt Ihr alle Luft- und Bodeneinheiten erledigt, widmet Ihr Euch der Black Widow. Die riesige mechanische Spinne nähert sich der geschwächten Raffinerie, um ihr den Todesstoß zu geben. Fangt sie so früh wie möglich ab und greift Ihre Beine an den Schwachstellen am Gelenk an. Sobald sie manövrierunfähig ist, zerstört Ihr zuerst die Geschütze. Ansonsten feuert sie nicht nur auf Euch, sondern auch auf die Raffinerie. Die lahmgelegte schwarze Witwe ist leichte Beute für Eure Bordkanone.



Boreas Station

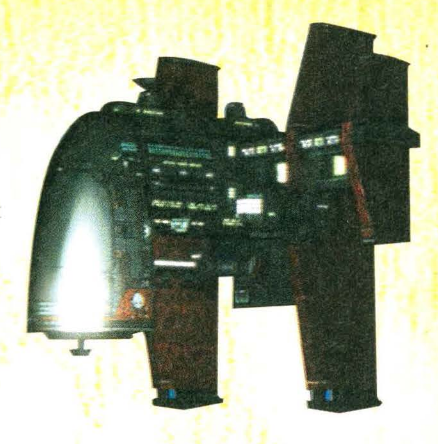
Mission 11 – Infiltration: Haltet Euch immer hinter den beiden Sha'har und verhaltet Euch möglichst unauffällig. Sobald sich die Red Sun enttarnt hat, löst Ihr Euch aus der Formation und nehmt sie ins Ziel. Feuert Eure drei Markierungen auf das Schiff und wartet auf die Bestätigung des Einsatzziels. Jetzt wehrt Ihr Euch gegen die feindlichen Jäger und wartet auf das Dimensionstor. Bleibt der Red Sun fern, Ihr könnt sie jetzt noch nicht zerstören und Ihre Feuerkraft würde sich verheerend auf Eure Schilde auswirken.



Mission 12 – Der Fehdehandschuh: Packt vor dieser Mission unbedingt Anti-Schild- und Anti-Rumpf-Raketen in Euren Jäger. Aus der Schlacht zwischen Liga und Navy haltet Ihr Euch entgegen Euren Anweisungen raus. Stattdessen versucht Ihr einfach, zwei Minuten zu überleben. Verschwendet Eure Raketen nicht auf Navy-Flottenschiffe; die Kampfplattform taucht sowieso nicht auf. Nach zwei Minuten wird Diva abgeschossen und Ihr müsst den Einsatz abbrechen.
Jetzt gilt es, Divas Rettungskapsel zu bergen: Zwischen den Trümmerteilen findet Ihr sie, indem Ihr nach dem einzelnen grünen Punkt auf Eurem Radar sucht. Ignoriert die feindlichen Jäger und sammelt sie schnellstmöglich ein. Fliegt jetzt zum Dimensionstor. Sobald Ihr nahe genug seid, enttarnt sich ein Sha'har-Schlachtkreuzer: Fliegt nahe an ihn heran, vertraut auf Eure Schilde und zerstört das Schiff mit Euren Raketen. Sobald es explodiert, flieht Ihr per Dimensionstor.



Zwischen den Fronten: Sowohl Navy- als auch Liga-Einheiten haben Euch zu ihrem Ziel erkoren.



Mission 13 – Red Sun zerstören: Stattet Euren Jäger mit Kühlsystemen und Schildgeneratoren aus. Außerdem solltet Ihr auch auf gekühlte Waffensysteme achten. Beschäftigt Euch kurz mit den feindlichen Jägern und fliegt dann die Red Sun direkt von vorne an. Zerstört die drei roten Schwachpunkte zwischen den Front-Tentakeln und beschützt die Donachet beim Andocken. Sobald die Red Sun in den Subraum gezwungen wurde, folgt Ihr dem Schiff ins Dimensionstor. Im Subraum überhitzt sich Euer Jäger schnell, deshalb solltet Ihr auf den Nachbrenner verzichten und nur gekühlte Waffensysteme verwenden. Auch hier müsst Ihr die drei Schwachpunkte an der Frontseite der Red Sun zerstören. Leider sitzen diese genau um die Hauptkanone. Ihr habt zwei Möglichkeiten: Entweder Ihr fliegt direkt von vorne an und bleibt so nah dran wie möglich, damit Euch die Kanone nicht erwischt. Oder Ihr haltet Euch seitlich und wagt gelegentliche Vorstöße. Sobald die Schwachpunkte zerstört sind, ist die Red Sun angreifbar. Haltet Euch jetzt immer hinter ihr. Wenn sie mit der Feuersequenz beginnt und sich schnell dreht, versucht Ihr, Eure Position zu halten. Einen gelegentlichen Raketentreffer sollten Eure Schilde aushalten. Mit etwas Geduld eliminiert Ihr so die größte Bedrohung für das Universum und werdet fortan als Held gefeiert.



Geschafft: Am Ende eines harten Kampfes im Subraum vergeht die Red Sun nach einem vernichtenden Raketentreffer.

Thunderstruck:

Auf Marjories Station könnt Ihr zum erstenmal am Thunderbowl teilnehmen. Getreu dem Motto "Vier Mann gehn rein, einer geht raus" kämpft Ihr mit drei anderen intergalaktischen Söldnern um ein hohes Preisgeld. Euer Kampf findet in einer Arena voller automatischer Verteidigungseinrichtungen statt. Neben Euren Mitbewerbern müsst Ihr Euch mit zahlreichen Gemeinheiten wie Panzern und SAAD-Geschützen herumschlagen. Der Gewinn des Thunderbowls qualifiziert Euch für die nächste Runde auf der Cardinale Station. Das Finale findet – kommentiert vom berühmten Bob Badbanjoe – auf der Aurora Station statt.

DUNE 2000

STRATEGIEN & HINTERGRÜNDE

PS Krieg im Wüstensand: Damit Ihr bei Westwoods Echtzeit-Strategie nicht den Boden unter den Füßen verliert, haben wir den MAN!AC-Kommandanten um einige Ratschläge gebeten und klären Euch darüber auf, mit wem Ihr es eigentlich zu tun habt. *ts*

Die drei Adelshäuser

Das noble Haus der **Atreides** ist auf dem Wasserplaneten Caladan angesiedelt. Angeführt wird das wohlhabende Volk von Duke Leto Atreides, einem intelligenten Mann von Welt. Die Stärke der Atreides liegt in der Luft, ihre Fliegerstaffeln sind sehr gut ausgebildet. Auf dem Boden regiert ebenfalls das Motto 'Klasse statt Masse', die Atreides erforschen Hochtechnologien extrem schnell. Durch ihre hohe Intelligenz sind die Atreides immer für einen Überraschungsangriff gut. Der Todfeind der Atreides ist Baron Harkonnen und dessen 'degenerierten Schöpfungen'.



Energisch: Noree Moneo, der militärische Berater von Duke Leto Atreides.

Das widerwärtige Volk der **Harkkonen** wird von jedermann verabscheut und lebt auf dem Wüstenplaneten Geidi Prime. Ihr Führer, Baron Harkkonnen, könnte ein Abgesannter des Teufels sein. Sein Regiment ist grausam, Unterdrückung die einzig bekannte Staatsform. Die vorgelebte Brutalität haben die Truppen schnell verinnerlicht, die Harkkonnen sind für skrupellose Bodentruppen bekannt. Gerüchten zufolge sollen die Harkkonnen auch nicht vor dem Einsatz atomarer Sprengköpfe und anderer Massenvernichtungswaffen zurückschrecken. Alle Soldaten müssen zudem Herzstecker tragen; sie erlauben dem Baron, das Blut von Versagern und Gefangenen zu trinken...



Verrückt: Hayt de Vries, der wissenschaftliche Berater von Baron Harkkonnen.

Das Haus der **Ordos** ist sehr schüchtern, über deren Heimatplaneten ist nur wenig bekannt. Die Ordos leben auf einem riesigen Eisbrocken, ihre Ressourcen schmuggeln sie aus anderen Planeten ins Land. Auch die Identität des Anführers ist geheim. Es wird gemunkelt, dass die Ordos von einer Gruppe wohlhabender Männer gemanaged wird. Unterstützt werden sie dabei von einem Supercomputer in Form eines männlichen Wesens. Die Ordos sind Meister der Sabotage und außerdem ziemlich reich. Die Truppe setzt sich zum größten Teil aus Söldnern zusammen, was die Rekrutierung neuer Kräfte zum Risikofaktor werden lässt.



Unbekannt: Der Kommandant wird von einem Supercomputer gesteuert.

Tipps vom aktuellen MAN!AC-Commander

Beeilt Euch! Die ersten Minuten einer Mission sind die wichtigsten. Ist Eure Verteidigung zu schwach, müsst Ihr Euch ständig mit Sticheleien des Feindes auseinandersetzen und könnt Euch nicht um Forschung und Entwicklung kümmern.

Ein Schritt nach dem anderen! Bevor Eure Energie- und Spice-Versorgung nicht gesichert ist, braucht Ihr mit dem Aufrüsten gar nicht anzufangen. Und nehmt Euch in der Wüste die Zeit, den Boden zu betonieren – geht an der Front die Post ab, habt Ihr keine Zeit, Euch um Reparaturen an den Häusern zu kümmern!

Nutzt die Steuerungsoptionen effektiv! Ihr könnt zwar nicht mehrere Einheiten eines Typs auf einmal in Auftrag geben, aber den Produktionsprozess trotzdem vereinfachen. Mit der Tastenkombination **R1** + **O** produziert Ihr die zuletzt erschaffene Einheit ein weiteres Mal. Auch das Nutzen der Gruppen-Option solltet Ihr Euch schnellstens angewöhnen, da ein Zangenangriff von zwei Seiten gleichzeitig den Gegner ganz schön aus der Fassung bringen kann. Auch zum schnellen Umschalten zwischen Front und Basis könnt Ihr die Gruppenbildung nutzen.

Schützt Eure schweren Panzer! Vor allem der Devastator, der durchschlagskräftigste Panzer in „Dune 2000", manövriert sehr langsam und ist anfällig für Angriffe durch Kampfbuggies oder Fußvolk. Klemmt ihm deshalb eine Patrouillie an die Ketten und werft gelegentlich ein Auge auf ihn – der Devastator ist nämlich schweineteuer!

Schaut dem Gegner in die Karten! Nur wer seinen Feind kennt, kann ihn auch besiegen. Für eine effektive Verteidigung Eurer Basis ist es wichtig zu wissen, aus welcher Richtung Gefahr droht. Genauso solltet Ihr kurz vor einem geplanten Angriff die Schwachstellen des Gegners erkunden. Schnappt Euch also Euer schnellstes Fahrzeug und erforscht die Umgebung, während zu Hause die Produktionsmaschinerie rollt. Doch Vorsicht: Entdeckt Euch der Feind, entsteht eine wilde Verfolgungsjagd. Wisst Ihr um Eure schwache Verteidigung in der Heimatbasis und könnt den Gegner nicht abhängen, solltet Ihr lieber Euren Spähtrupp opfern statt dem Widersacher den Weg zum 'Spielplatz' zu zeigen!

Angriff ist die beste Verteidigung! Nervt Euch der Gegner mit ständigen Attacken, die dazu führen, dass Ihr Eure Einheiten laufend erneuern müsst? Bildet eine kleine Armee und stattet Eurerseits dem Feind einen Besuch ab. Eventuell trefft Ihr auf eine Engstelle, bei der Ihr den Weg zwischen Euch und Eurem Widersacher blockieren könnt. Oder Ihr arbeitet Euch bis zur gegnerischen Basis vor und nehmt die feindlichen Produktionsstätten unter Beschuss!



Ohren auf! Lauscht den Anweisungen Eures Kommandanten, die auch auf dem Bildschirm angezeigt werden.

GAME BUSTER

Ob massenweise Leben, einen gefüllten Geldbeutel oder unbegrenzt Zeit – via Schummelcode seid Ihr unbesiegbar. Unsere Game-Buster-Codes wurden mit dem PC-Comms-Link sowie dem Game Buster von Dataflash (kompatibel mit dem Xploder) erstellt.

PS GRAN TURISMO 2

EFFEKT	CODE
Goldene B-Lizenz	801CCD30 0400
	801CCDD4 0400
	801CCE78 0400
	801CCF1C 0400
	801CCFC0 0400
	801CD064 0400
	801CD108 0400
	801CD1AC 0400
	801CD250 0400
	801CD2F4 0400
Goldene A-Lizenz	801CC6C8 0400
	801CC76C 0400
	801CC810 0400
	801CC8B4 0400
	801CC958 0400
	801CC9FC 0400
	801CCAA0 0400
	801CCB44 0400
	801CCBE8 0400
	801CCC8C 0400
Goldene Int. C-Lizenz	801CC060 0400
	801CC104 0400
	801CC1A8 0400
	801CC24C 0400
	801CC2F0 0400
	801CC394 0400
	801CC438 0400
	801CC4DC 0400
	801CC580 0400
	801CC624 0400

PS GRAN TURISMO 2

EFFEKT	CODE
Goldene Int. B-Lizenz	801CB9F8 0400
	801CBA9C 0400
	801CBB40 0400
	801CBBE4 0400
	801CBC88 0400
	801CBD2C 0400
	801CBDD0 0400
	801CBE74 0400
	801CBF18 0400
	801CBFBC 0400
Goldene Int. A-Lizenz	801CB390 0400
	801CB434 0400
	801CB4D8 0400
	801CB57C 0400
	801CB620 0400
	801CB6C4 0400
	801CB768 0400
	801CB80C 0400
	801CB8B0 0400
	801CB954 0400
Goldene Superlizenz	801CAD28 0400
	801CADCC 0400
	801CAE70 0400
	801CAF14 0400
	801CAFB8 0400
	801CB05C 0400
	801CB100 0400
	801CB1A4 0400
	801CB248 0400
	801CB2EC 0400

PS GRAN TURISMO 2

EFFEKT	CODE
Unendl. Geld	801D1598 E0FF
	801D159A 05F5
Alle Autos und Strecken in Arcade	801C99C8 0505
	801C99CA 0505
	801C99CC 0505
	801C99CE 0505
	801C99D0 0505
	801C99D2 0505
	801C99D4 0505
	801C99D6 0505
	801C99D8 0505
	801C99DA 0505
	301C99DC 0005

PS ACE COMBAT 3

EFFEKT	CODE
Energie	80070E12 0000
	80070B8E 000
Raketen	D0070322 2442
	80070320 0000

PS SPACE DEBRIS

EFFEKT	CODE
Leben	D00F04A6 0002
	800F04A6 0009
Alle Level	D00F045A 0000
	800F045A 0009
	D00F045C 0000
	800F045C 0009

Viel Platz für ein wichtiges Spiel: Die Codes für "Gran Turismo 2" sind so umfangreich, dass diesmal der Rest etwas kürzer treten musste. Aber kein Grund zur Sorge, im nächsten Monat gibt es wieder die gewohnte Vielfalt in der Game Buster-Rubrik.

PROFI TIPP

CRAZY TAXI

DC Segas irrwitzige Arcade-Umsetzung ist ein Muss für Dreamcast-Besitzer, die etwas flippigere Spiele mögen. Neben dem exklusiven zweiten Stadtteil haben die Entwickler der Heimfassung weitere Extras spendiert. MAN!AC zeigt Euch, wie Ihr das Taxifahrerleben noch spannender macht. *us*

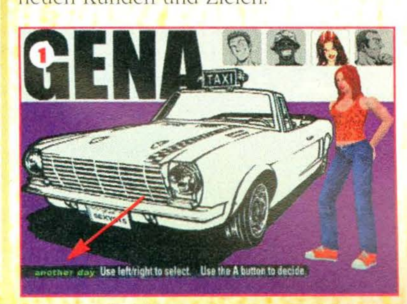
Neuer Tag, neues Glück: Ihr kennt die Positionen und Zielorte aller potenziellen Fahrgäste schon auswendig? Dann hilft Euch der tolle 'Another Day'-Modus weiter: Ihr aktiviert ihn einfach dadurch, dass Ihr bei der Fahrerwahl **R** drückt, bis links unten der Schriftzug erscheint (mit rotem Pfeil in Bild 1 gekennzeichnet). Nun fahrt Ihr das gewählte Szenario mit komplett neuen Kunden und Zielen!

Profis spielen härter: Wollt Ihr die echte Herausforderung ohne Hilfestellungen? Dann drückt und haltet **Start + L**, bevor der Fahrerbildschirm erscheint, um die Zielmarkierungen abzuschalten. Oder **Start + R**, um den Richtungspfeil zu entfernen. Seid aber gewarnt, in diesem 'Experten-Modus' kommen nur noch waschechte Vollprofis zurecht.

Neue Ansichten: "Crazy Taxi" könnt Ihr aus ganz anderen Perspektiven erleben, wenn Ihr ein zusätzliches Joypad im dritten Port ansteckt: Mit **B** schaltet Ihr dann in eine Cockpit-Sicht (Bild 2), **A** bringt Euch zur normalen Perspektive zurück. Ein Druck auf **Y** enthüllt eine weitere alternative Kameraführung (Bild 3). Betätigt Ihr zudem fünfmal **X**, wird als zusätzlicher Gag ein kleiner Tachometer eingeblendet.

Fahrrad fahren: Auch ein Bonus-Fahrzeug ist in "Crazy Taxi" versteckt. Das besonders flotte Taxi-Fahrrad erhaltet Ihr, wenn Ihr alle knackigen Übungen in der 'Crazy Box' geschafft habt. Danach wählt Ihr es im Fahrerbildschirm aus, wenn Ihr nach oben drückt.

Fahrtipp für Furchtlose: Was verrät Euch die 'Crazy Box' nicht, ist aber immens praktisch? Da Euer Fahrzeug keinen Schaden nimmt, sind Karambolagen auch sinnvoll einsetzbar. Habt Ihr also einen Zielort mit einer Wand dahinter, kracht einfach dagegen – schneller könnt Ihr normal nicht bremsen.











MAN!AC vor fünf Jahren

So sollte das Cover eigentlich nicht aussehen – aufgrund eines Belichtungsfehlers waren die Gnome im Hintergrund viel zu hell. Der Inhalt geriet jedoch goldrichtig: Neben einer Reihe von spannenden Super-NES-Titeln präsentierten wir den PC-Engine-Nachfolger PC-FX (entpuppte sich leider als Mega-Flop), lauschten einem Playstation-Workshop in London und philosophierten über die Erfolgsaussichten des Nintendo 64 (ehemals Ultra 64). Damals noch im Dreamteam: Square, heute treuer Sony-Spielelieferant. Unser Feature "Spiele aus dem Jenseits" beäugte interessante Japan-Importe wie "Robo War 3" – PAL-Veröffentlichung ausgeschlossen. Apropos PAL: Hat eigentlich jemand den Hudson-Titel "Hagane" für das Super NES gekauft?

Mike Montgomery, (Direktor der Bitmap Brothers)

Das jüngste Gericht

Nach dem Ableben verschiebt sich Dein Release-Termin aus dem Fegefeuer, bis Du Deine Sünden angemessen bereut hast. Durch das Spielen welcher drei Titel tust Du am effektivsten Buße für Dein lästerliches Leben?

1. Defender of the Crown (Cinemaware, 87)
"Ich weiß nicht, ob es dieses war oder irgendein anderes Spiel von Cinemaware. Die hatten immer opulente Grafik und Präsentation, aber Du verbrachtest in Wirklichkeit die Zeit damit, herauszufinden, um was es eigentlich geht. Da gab's nie ein durchgängiges oder sinnvolles Spielprinzip."

2. Missile Command (Atari, 1980)
"Meine Schwester bediente in einem Pub und nach der Sperrstunde brachte sie immer den Tischautomaten mit der Handkarre nach Hause. Ich hasste "Missile Command", denn sie war so gut, dass sie für zehn Pence die ganze Nacht gespielt hat. Und ich habe Pfund um Pfund reingeschmissen..."

3. Unreal (3D Realms, 1998)
"Oder eigentlich alle PC-Spiele, die so fehlerhaft sind, dass sie ständig abstürzen oder sich nicht mal installieren lassen. Da spielst Du zwei bis drei Stunden, mühst Dich ab und dann kannst Du wegen einem Bug nicht speichern. Was hilft ein Patch, wenn ich mich vorher schon tot geärgert habe."

erscheint am 5. April

Es ist soweit: Nach Monaten der Ankündigungen, Spekulationen und Vorschusslorbeeren erscheint am 4. März der Playstation-Nachfolger in Japan – freut Euch auf einen dicken Sonderteil zur **Playstation 2**! Wir durchleuchten nicht nur Hardware und Starttitel, sondern jetten für Euch nach **Tokio**, um kommende Hits anzutesten. Dass die 'alte' Playstation noch immer für Aha-Erlebnisse gut ist, beweist Eidos mit **Fear Effect** (Bild) – unser Test zeigt, ob das technisch innovative FMV-Abenteuer auch spielerische Akzente setzt. Spielspaß erwarten wir uns auch von **Theme Park World** – die MAN!AC-Aufsicht marschiert durch Bullfrogs Vergnügungspark. Außerdem lüften wir das Geheimnis um Codemasters' langerwartetes Rennspiel-Sequel **Toca 3** – erfahrt, wie es aussieht und was neu ist. Dreamcast-Fans erwartet mit **Tomb Raider 4** das Sega-Comeback von Ms. Croft nach vier Jahren Sony-Monokultur. Und auf dem N64 geht's mit **Int. Track & Field 2000 Summer Games** sportlich zu!





Worauf stehen Eure japanischen Spiele-Kollegen, und wann erscheinen die Fernost-Hits in Deutschland?

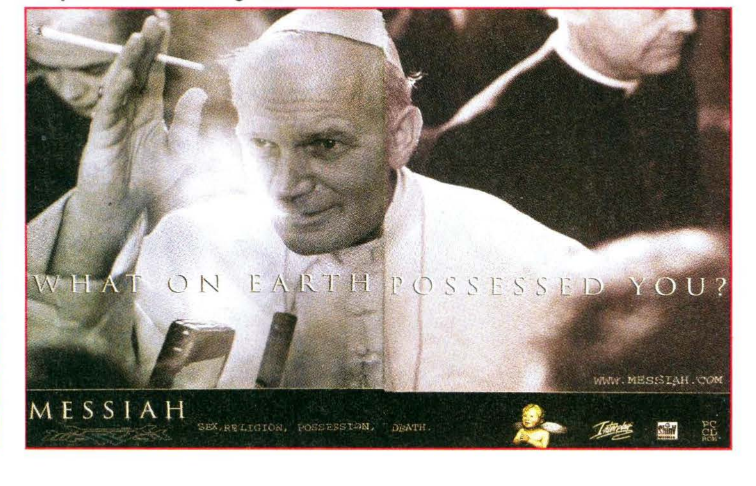
Platz	System	Titel / Hersteller	Genre / Deutschland
1	DC	RE: Code Veronica Capcom	Action-Adventure 2./3. Quartal
2	GB	Pokémon Silber Nintendo	Rollenspiel 3. Quartal
3	PS	Jet de Go! Taito	Simulation nicht geplant
4	GB	Pokémon Gold Nintendo	Rollenspiel 3. Quartal
5	PS	RE: Gun Survivor Capcom	Lightgun-Shooter 2./3. Quartal
6	GB	Donkey Kong GB Nintendo	Action 3. Quartal
7	PS	Popolocrois 2 Sony	Rollenspiel nicht geplant
8	PS	Accompainment Anyw. Sony	Virtual Pet nicht geplant
9	DC	Crazy Taxi Sega	Rennspiel im Handel
10	PS	G1 Jockey 2000 Spike	Strategie nicht geplant

Die Beliebtheits-"Top 10" zitieren wir aus der „Famicom Tsushin", mit über 500.000 Lesern pro Woche das meistverkaufte Spielemagazin der Welt. Die Deutschland-Veröffentlichungen basieren auf den Aussagen der hiesigen Firmenvertretungen.

Anzeigen-Galerie

Werbebotschaften, die uns auffielen

Starker Tobak: Nicht nur, dass Interplay beim knallharten Actiontitel "Messiah" ein kleines Engelchen zum Protagonisten macht. Auch das kirchliche Oberhaupt muss für die Werbekampagne herhalten. Der Papst beim Kiffen - gefundenes Fressen für Politiker und Moralisten.





Hans war unglaublich glücklich. Erst jagte er diesen miesen Typen im grünen Panzer mit seiner 120-mm-Kanone hoch. Dann hatte sein Freund Peter einen dummen Unfall mit einer von Hans' Kugelminen. Sein Pech. Was musste er sich auch unten an den Abhang stellen? Mit einem selbstsicheren Grinsen im Gesicht fuhr Hans geradeaus. Jetzt hätte er nur noch nach Links schauen müssen...